'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

1999 8



특보

체험판 통해본 듀프리즘 「스크린 샷」 긴급발굴!

DEWPRISM デュープリズム

ARC 특별기획/

「철권 TT」 기술표 독점공개, 「KOF '99」 최신정보 국내 독점공개!!

파워특보

「듀프리즘」 PS
「더 실버」 PS
「프론트 미션 3」 PS
「베르세르크」 DC
「씨 맨」 DC
「동키콩 64」 N64

집중공략

PS 페르소나 2 罪
PS 나의 시체를 넘어서 가라
PS 사립저스티스 학원 2
PS 그랜디아
PS 스프리건 -루나버스-
DC 엘리멘탈 기믹기어(EGG)
N64 라스트 레지온 UX
N64 스타워즈 에피소드 1 레이서

1 별책부록 GO! POWER 공략왕



4 「나우누리」 한달 무료이용권 ● 서점에서 꼭 받아가세요!

3 「철권TT 대형 브로마이드」

2 「PS 메모리 카드 스티커」

ABC
부수공사기구 한국ABC가입

08
9 771227 717002
ISSN 1227-7177



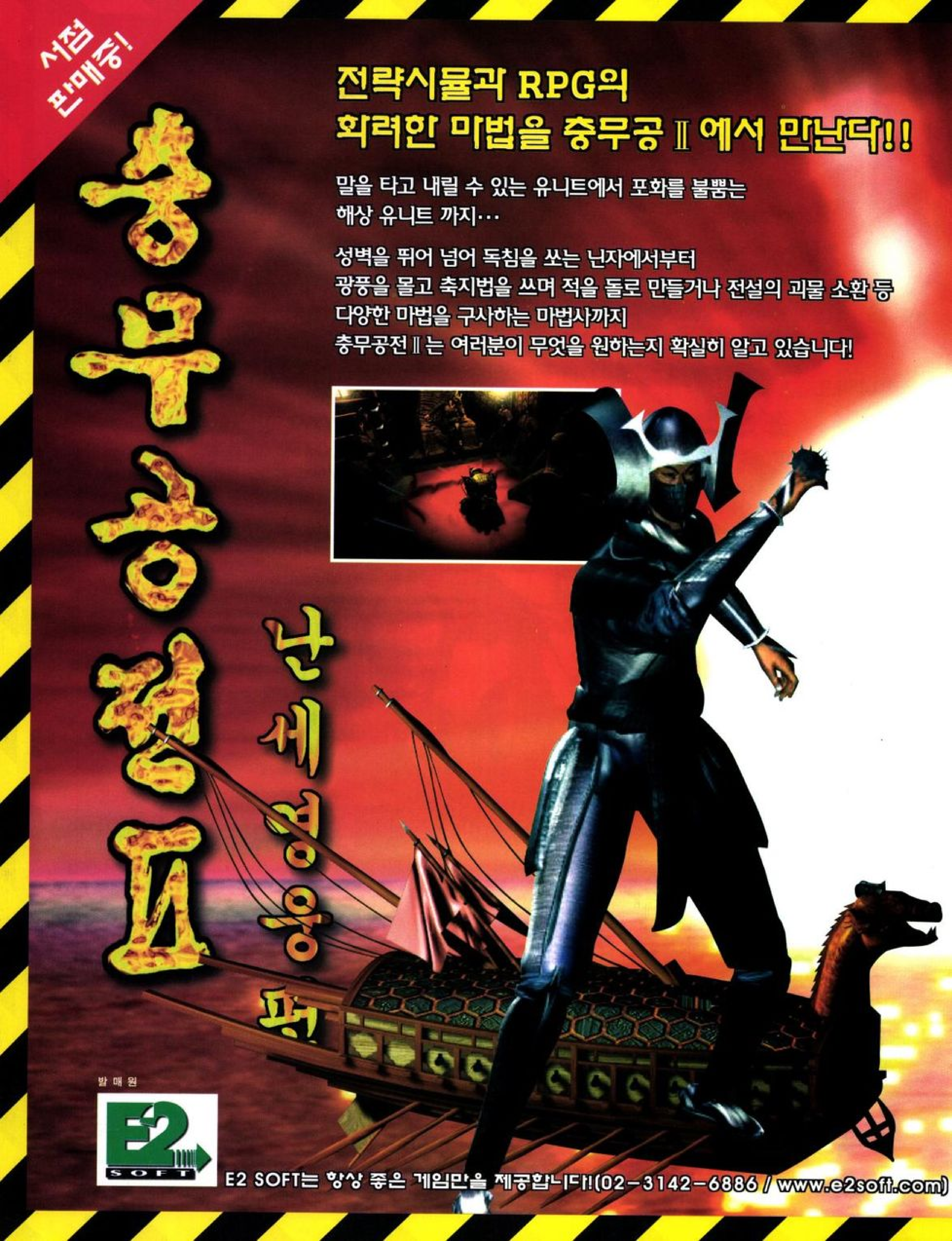
롯데칠성음료(주)
블럭-숏,
Wall Climbing,
헤드뱅잉,
하프파이브,
그라인드,
힙합&비트박스…
내가하면 모든 게
스포츠가 된다!
나의 스포츠음료-THE BOOM
BOOM-UP
나의 스포츠 리듬-더붐
SPORTS RHYTHM
더붐
SPORTS RHYTHM
the Boom
RED



사랑은 포켓몬과 함께 온다!
POKéMON™
게임보이 비디오게임
포켓몬의 트레이딩 카드게임
7월중 한국 발매!!
- 트레이딩 카드게임이란 자신이 좋아하는 캐릭터 카드를 서로 교환하는 게임입니다.
- 최소한 2명이상이면 어디서나 즐길 수 있는 휴대가 간편한 카드게임입니다.
- 전국 유명 캐릭터 샵이나 게임샵에서 구입할 수 있습니다.
- 통신판매(PC통신 천리안,나우누리 go magic 인터넷 www.interhobby.co.kr로
구입할 수 있습니다. 수신자 부담 전화 : 080-365-4744
Inter Hobby
나우누리, 천리안 go magic
www. interhobby.co.kr
구입처: 전국어디서나1588-8297
Wizards of the Coast
Wizards of the Coast, MAGIC:The Gathering, Portal Three Kingdoms, and the play level logos are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illus. by Zhao Dafu and Qi Baocheng. ©1999 Wizards of the Coast, Inc.
—TRADING CARD/BOARD GAME/RPG GAMES 전문회사
주식회사 인터하비
Official Nintendo Licensed Product
한국 DC본부: 714-8297
서울 신촌점: 716-9782
용산점: 703-6360
강남점: 3486-3071
부산점 : 051-755-3071
대구점 : 053-638-8188
대전점 : 042-254-6342
울산점 : 052-265-5060


지금 서점에서 구입하세요!
와~ 정말 재미있다~
통신판매
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
예금주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
온 가족이 함께 즐기세요!
발매원
E2 SOFT
개발원
KCT
The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.


날아라 슈퍼보드
幻想西遊記
환상서유기
인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!
◆ 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
◆ 150여개의 애니메이션 이벤트
◆ 만화영화처럼 전개되는 대화창
◆ 택틱컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
◆ 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
◆ 알쏭달쏭한 이야기 전개
◆ 재미있고 화려한 마법
◆ 상상을 초월하는 시나리오
◆ 10명의 개성있는 주인공 등장
사오정을 잡아라!
게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뺏지 중에 사오정 뺏지가 나오면 바로 E2 소프트 (02-3142-6886)로 전화를 주세요.
찬스!!!
왜냐하면요?...
3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!
KBS 한국 만화영화 10년의 결산!
국내최초 만화영화 음악 스테레오!
맷다하면 걱정마셔!
확실한 대박이 미스터 손안에 있으셔!!
비디오 출시
날아라 슈퍼보드
사오정 시리즈
FLYING SUPER BOARD
E2 SOFT
「사오정 시리즈 포켓북」과 「뺏지」 증정!


서점 판매중!
전략시뮬과 RPG의
화려한 마법을 충무공 II 에서 만난다!!
말을 타고 내릴 수 있는 유니트에서 포화를 불뿜는
해상 유니트 까지…
성벽을 뛰어 넘어 독침을 쏘는 닌자에서부터
광풍을 몰고 축지법을 쓰며 적을 돌로 만들거나 전설의 괴물 소환 등
다양한 마법을 구사하는 마법사까지
충무공전 II 는 여러분이 무엇을 원하는지 확실히 알고 있습니다!
충무공전 II
난세영웅편
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)


◆ 100% 한글 음성 지원
◆ 게임방 멀티 플레이 완벽 지원
◆ TCP/IP 지원
◆ IPX 지원
◆ 모뎀 지원
충무공전 Ⅱ에서
여러분은
국산 실시간 전략 시뮬레이션에 대해
자부심을 느끼게 될 것 입니다!
퍼즐 풀고 상품 잡고!!!
E2 SOFT에 보내주신 여러분들의 성원에 보답코자 충무공전 2 출시 기념으로 사은의 자리를 마련했습니다.
패키지 안의 퍼즐을 맞추고 퍼즐 그림 속에서 선물도 잡으세요.
※ 자세한 내용은 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.
17"
하나! 큰 화면, 큰 만족
17인치 모니터 - 3명
둘! 부두 2의 황홀함
부두 II 3D 카드 - 5명
셋! 마우스도 리모콘 시대
무선 마우스 - 7명
통신판매
서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.
1. 아래의 은행계좌로 29,700원을 입금합니다.
예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.
기념품과 함께 보내드립니다.
개 발 원
TRIGGER soft
트리거소프트


삼국통일
"대륙을 꿈꾸며"


국산 전략시뮬
고구려로 삼국을 통일하여 만주를 호령할 것인가?
백제로 통일하여 일본을 다스릴 것인가?
아니면,
신라로 통일하여 찬란한 문화를 꽃피울 것인가?
올 여름...
한반도의 역사가 다시 쓰여진다!
개발원
up date
UP-TO-DATE Entertainment.


퍼스트 영재컴은…,
■ 오락, 흥미와 함께 하는 컴퓨터 학습도구
■ 보여주고, 같이하고, 혼자하는 3단계 학습원리으로 EQ능력 배양
■ 수학 공부, 영어알파벳 공부, 음악 공부
■ 수리력, 창의력, 색채감각, 언어력, 상상력
■ 컴퓨터 교육에 자연스럽게 접근
■ 싫증나지 않고 단순하지 않은 재미있는 학습도구
• 수학공부(덧셈, 뺄셈, 곱셈)
• 영어알파벳 공부(알파벳, 숫자, 부호)
• 음악공부(멜로디, 피아노)
• 퍼즐게임(그림, 영어알파벳, 숫자)
• 5가지 그리기 펜
• 59가지 그래픽 모음
• 동물이 움직이는 애니메이션 기능
• 105가지 다양한 영어 알파벳, 숫자, 부호
• 35가지 스탬프, 42가지 프린트 칠하기
• 페인트 뿌리기 기능
• 줌, 편집기능
퍼스트
FIRST
영재컴
BRILLIANT COM
전국 대리점 모집
PAINTING GAME
RESET
CLEAR
PRESS TO MARK
PRESS TO MARK
컴퓨터그림그리기와 게임기가 하나로
Control Pad
TURBO
SPRAY CAN
Animation
Zoom
FLIP
Control Pad
판 매 원
퍼 스 트: 서울시 용산구 한강로 3가 2-8 나진상가 13동 가-110호 TEL: 02)712-0311~2
테크노 지점: TEL: 02)3424-8505 8층D-005호

CONTENTS

1999. 8





특보



현장급습

전격왕 특집 기사



특별기획

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 신작라인



드림캐스트 신작라인



닌텐도 64 신작라인

아케이드 신작라인

애니메이션 라인

독자방

특별부록





COVER

이번 달의 표지는 스퀘어의 「듀프리즘」입니다. 「성검전설」에 수록될 예정인 「듀프리즘」의 체험판을 통해 본지 독자들에게 좀 더 자세히 「듀프리즘」의 소식을 공개할 수 있게 되었습니다.

GAME INDEX(가나다 순)

GO! 파워 공략왕

RPG

장르: 온라인 머그게임
제작사: 넥슨
시스템 최소사양: 펜티엄 75/ RAM 16Mb/ 윈도우95이상/ 모뎀
시스템 권장사양: 펜티엄 133/ RAM 32Mb

올 여름 파격적인 재미의 머그 게임!

바람의 나라





화려하지는 않다! 그러나 정말 재미있다.

'네트웍 게임'과 '머그게임', 작년까지만 해도 낯설게 들리던 이 게임들이 최근 유행을 타고 있다. 수 많은 네트웍 게임과 머그게임 중에서 최고의 유저수를 자랑하는 게임은 누가 뭐라해도 당연, '바람의 나라'이다. 바람의 나라는 간단한 접속과 안정된 인터페이스로 지금도 수많은 유저들에게 사랑을 받고 있다. 그 최고의 머그게임을 지금 파워에서 소개하려고 한다.

재미, 일단 최고라고 본다!

바람의 나라를 처음 접해 보는 사람들은 최근 뛰어난 그래픽 게임들을 보면 "약간 세련미가 부족하다"라고 말들을 하지만, 그래픽은 그리 중요하지 않은 것을 알 수 있다.

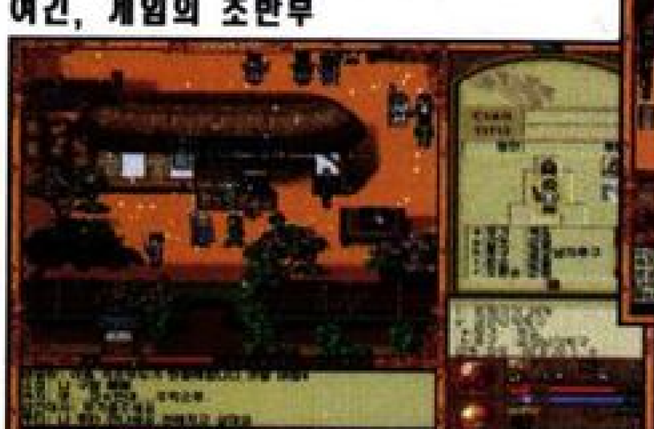
다양한 이벤트와 레벨을 올리지 않으면 안될 환경, 그리고 여러 가지 다양한 사람들과의 실시간 채팅, 그리고 고구려 시대를 배경으로 하는 고풍스런 멋과 다양한 감정과, 얼굴에 자신의 캐릭터는 곧 게임을 하는 자기 자신의 분신이라는 사실을 알게 될 것이다.

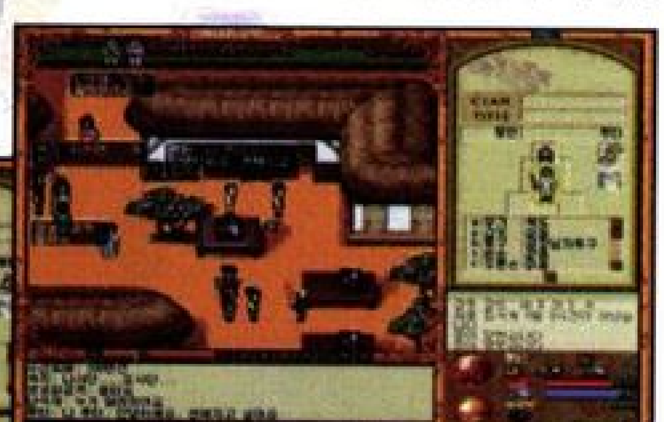
중독성이 있는 충격의 재미

바람의 나라에는 레벨 시스템과 독특한 직업체계를 갖는다. 다양한 몬스터를 죽이면서 얻어지는 숙련도가 축적되야만 보다 강력한 몬스터를 사냥할 수 있으며 더 높은 레벨을 얻기 위한 게임의 매력에 빠져들지 않을 수 없다.

또한 평민으로부터 시작하여 전사, 도적, 주술사, 도사 등의 직업을 얻고 다양한 문파의 가입이 바람의 나라는 차라리 게임이 아니라 생활의 일부분이며 보다 나은 캐릭터, 즉, 자기 분신을 가꾸기 위한 노력이 이제부터 시작이 되는 것이다.

여긴, 게임의 초반부





세련된 그래픽이 일품

명령어 설명 (기본적인 명령어 이것만 알면 더욱 재미있게 게임을 즐길 수 있다.)

사용키 @설명

스페이스바 일반적 공격

' 〈'〉를 누르고 하고 싶은 말을 치면 캐릭터의 머리 위에 하얀 말풍선이 뜨면서 말을 한다

! 멀리 있는 사람들도 들을 수 있게 큰 소리로 말을 한다

" 귓속말 하기

I 아이템 리스트 보기

+ 마법 리스트 보기

; 바로 앞의 결과를 오른쪽 메세지 창에서 보여준다

, 발 아래의 물건 중 한 종류만 줍는다

Shift+, 발 아래의 물건 모두를 줍는다

d 가진 물건 중 한가지를 버린다

Shift+d 가진 물건 중 한 종류 모두를 버린다

s 간략한 게이머의 정보가 나온다

c 아이템 보관순서를 바꾼다

Shift+c 마법의 순서를 바꾼다

e 음식류의 아이템을 먹는다

u 아이템을 사용한다

Shift+z 마법을 사용한다

h 바로 앞의 상대에게 한 종류의 물건을 한개 준다

Shift+h 바로 앞의 상대에게 한 종류의 물건을 모두 준다

g 소규모의 그룹을 만든다

Shift+g 그룹허가와 불가를 결정한다

w 방어나 무기구 착용

Shift+t 방어나 무기구 해체

o 정면의 문을 열거나 닫는다

b 여러 게시판이나 편지함 보기

m 도착한 편지나 소포 받아 열기

Alt+x 게임 종료





바람의 나라 접속 방법



1. 통신 접속 프로그램을 실행시킨 후 'atdt 01410'이나 '01411'로 접속한다음 초기화면에서 "champ"를 입력한다.



2. '24'번 머그게임을 입력한다.



3. 2번 바람의 나라를 입력하고 다시 자료실에 들어가서 바람의 나라 에뮬레이터 4.3버전을 다운 받는다.



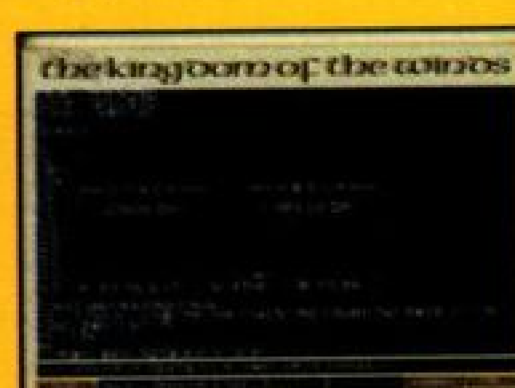
4. 바람의 나라를 설치하고 디렉토리의 "Nwind"를 실행한다.



5. 바람의 나라가 실행되면 SETUP을 누르고 모뎀 포트와 환경설정을 확인한다.



6. CONNECT를 누르고 다이알을 클릭한다.



7. 24번 머그게임을 입력하고 2번 바람의 나라 그리고 1번의게임 실행을 입력한다.



8. 이제 바람의 나라 초기 화면이 실행되며 아이디가 없는 경우는 새로운 아이디 등록과 비밀번호를 입력하고 실행하면 된다.

·주·제우미디어

게임과 함께라면~

광고 하단부의 사은쿠폰을 소지하고 오시는 분들에게 소정의 사은품 을 드립니다.

각종게임기 수리 전문



※ 각 기종 CD - ROM 렌즈
※ 각 기종 전원부(100V - 220V)개조
※ 각 기종 게임기 수리 부품 보유

각종 중고 게임기 고가 매입합니다.

매입가격		
	드림케스트	190,000원
	플레이스테이션	120,000원
	세가세턴	60,000원
	슈퍼컴보이	20,000원
	기타 게임기	(문의 바람)

※ 게임기 교환 원하시는 분 전화 문의 바랍니다.

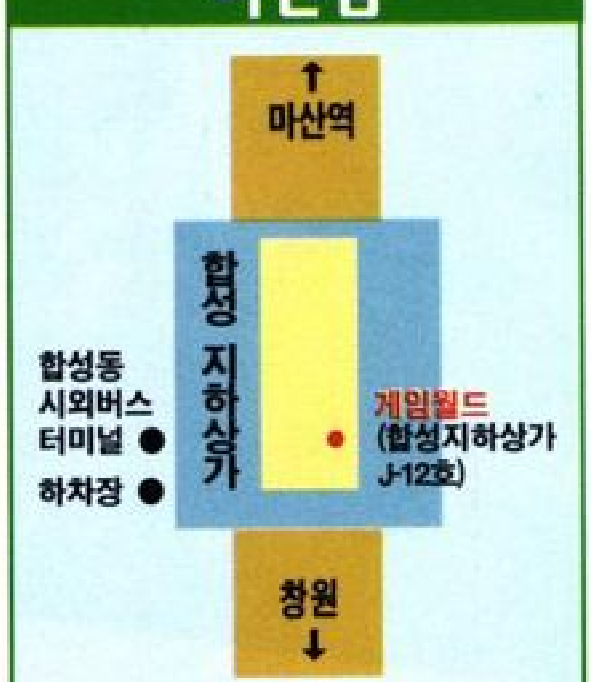
울산점

축 오픈



052)244-3838

마산점



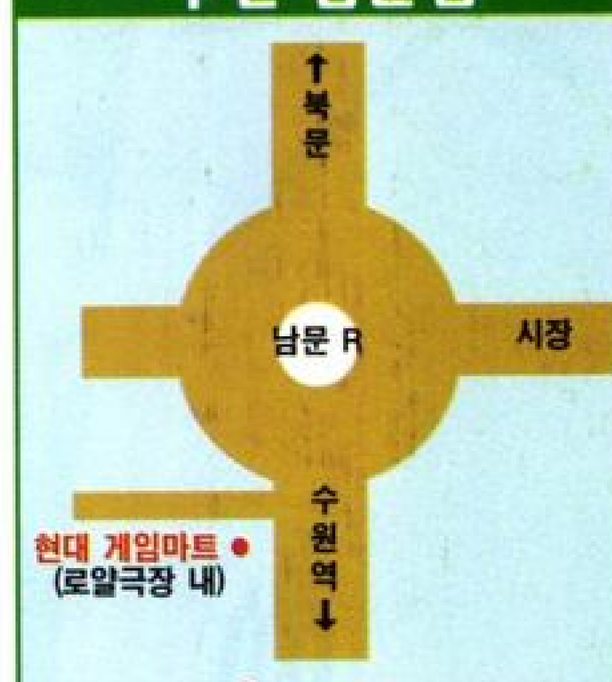
0551)297-8186

성남점



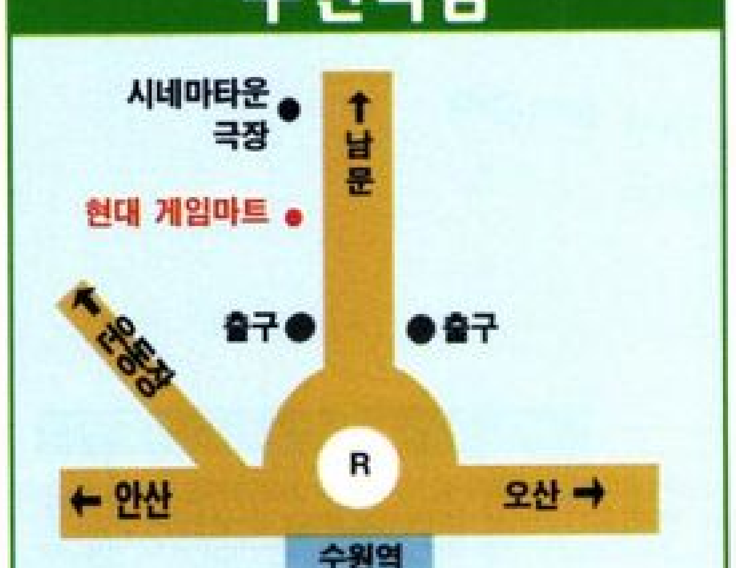
0342)753-4360

수원 남문점



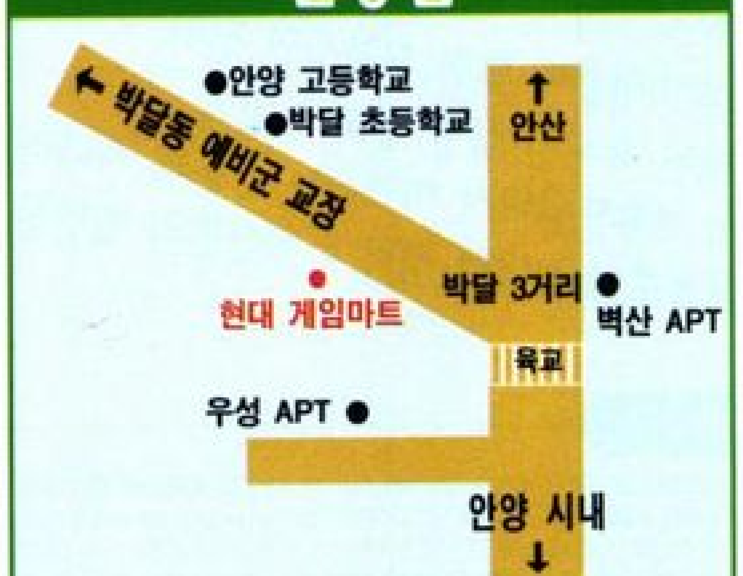
0331)258-7003

수원역점



0331)251-2360

안양점



0343)441-1365

제주점



064)749-0926

사은권
유효기간 : ~99. 8. 30.

최신 마스터북 시리즈 2

배틀넷에서 실력 한계를 뚫는다! 이제 승리의 쾌감을 알게 됩니다!

게임방의 강자가 나왔도다!

초보자와 중급자만을 위한 전략집





이 책을 읽는 사람과 안 읽는 사람과의 차이는 하늘과 땅 차이

확실히 이기는 비법을 차근차근 알려줍니다.

JEJU MEDIA

제우미디어

당신도 상황에 맞는 변화무쌍한 전략을 구사할 수 있습니다!

352페이지 / 값 : 8,500원



이 책을 보는 순간 더 이상 초보자가 아니다!

- 이 책을 보는 순간 더 이상 초보자가 아니다!
- 쉽게 기억되는 연관기억술에 의한 체계적인 정리
- 배틀넷에서 사용되는 유용한 실전 전략 총집합
- 스타크래프트에서 브루드워까지 이어지는 감동의 시나리오와 미션 완벽공략
- 스타크래프트, 브루드워 레더맵 정리 / 자신만의 맵만들기 가이드

매진된 곳이 많습니다! 다음 총판으로 문의해 보세요!!

서점에 있습니다! / 구입문의 : 3142-6841

서울지역 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)684-7199 도봉 생터서 (02)983-3900 동대문 지선 (02)245-3686 용산 전영서 02-326-1866 서초 금익 (02)534-9075 송파 경화서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성우서 (02)457-2891 영등포 지영서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 대전서 (02)357-6045 종로 경북서적 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 부평 동명도서 (032)527-9350 부천 예나 (032)663-6467 김포도서 (0341)987-2013 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 동원도서 (0331)241-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일종판 (0344)977-4428 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 진솔도서 (0343)468-7451 의정부 의동도서 (0351)876-6304 평택 진성서 (0333)667-8555 남경서적 (0336)637-2337 구리 지구서적 (0346)551-0306 경북지역 경주 동화서적 (0561)772-4106 구미 영신서점 (0546)463-6100 김천 흥동신 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북서적 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 동토 (0571)855-5959 영주 대한 (0572)632-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예지서점 (0562)273-1534 경남지역 마산 대영서 (0551)223-5139 울산 녹수 (0522)249-4275 진주 생터 (0591)755-3991 충무 통영 (0557)643-5785 부산지역 경계동아서부 (051)895-4841 부산남구조선 (051)756-2727 부산북구제일 (051)327-0154 부산서구진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 충북지역 제천 경북 (0443-647)3816 청주 생터서적 (0431)260-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역 논산 보문 (0461)732-3156 대전 청림서 (042)254-6799 천안 학생서적 (0417)551-3073 강원지역 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)572-4959 속초 동아 (0392)632-1555 원주 월간종판 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전남지역 광주 우일 (062)225-1349 순천 일광서점 (0661)752-4414 여수 대명서적 (0662)662-2111 목포 현대서적 (0631)244-2711 전북·제주지역 익산 문성당 (0653)855-1912 전주 세림 (0652)284-9884 제주 광장서점 (064)732-1234 군산 은진서적 (0654)471-5188

아무리 해도 실력향상이 안 되는 분은 꼭! 읽어보세요.



신문·잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위
권위있는 세계적 게임전문지
COMPUTER GAMING WORLD
전격 독점기사제휴 체결!!!
PC POWER Zine
서해안은 파워진이 지킨다~~^_^;
대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine
July 1999
7
추천공략/
대항해시대 4/ 실버
공략노하우/ 국산게임의 자존심!!
충무공전 2
늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!
독점 발굴 특보/
세계 프로게이머 리그
「PGL」 전모 집중 추적
명작 게임 특선 베스트 3
쇼킹!
국내 미출시게임 최초공개
긴급공략/ 손노리 최초의 전략시뮬
강철제국
왜 이 게임을 중독성의 일인자로 꼽는가?
CGW '99 7월 현재
Top 100차트 6위의
해외 최신 인기게임!!!
히어로즈 마이트 앤 매직 2 골드
세계에서 가장 강한 중독성을 자랑하는
최고의 턴전략시리즈 명작!
별책부록 4
정품부록 완전공략집
1 히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2 골드
2 파랜드 스토리 1
3 반지의 지배자 2
특별부록 5
마이트 앤 매직 7
고급 브로마이드 전원 증정
파랜드 스토리 1
판타지풍 롤플레잉의 명작
반지의 지배자 2
세계 RPG게임사에서 반드시
언급되는 고전명작 RPG
ABC
부수공사기구
한국 ABC가입
COMPUTER GAMING WORLD
독점기사특약
값 7,800원
©1999 KOEI Co.,Ltd
http://www.powerzine.com 웹진 본격 오픈!

7월 15일에 발매되는 「성검 전설 리전드 오브 마나」에 듀프리즘의 체험판이 함께 들어간다. 따라서 이번 특보는 체험판을 토대로 전투에서 발생하는 다양한 상황을 살펴보기로 한다. 두 명의 주인공, 루와 민트의 특수 공격과, 초반에 일어나는 이벤트의 분기, 그리고 세계관을 파악할 수 있는 중요한 단어 해설을 설명하겠다.



하나의 세상에서 펼쳐지는 두 가지 이야기

듀프리즘





루▶

민트▶

액션

루의 경우

루의 특수 능력은 몬스터로 변신할 수 있는 것이다. 몬스터를 쓰러뜨리면 나타나는 심벌을 얻으면 그 몬스터로 변신할 수 있다. 그리고 변신한 몬스터에 따라서 다양한 특수 공격을 사용할 수 있다. 어떤 몬스터로 변하여 게임을 진행하는가에 따라 전투의 난이도가 변한다. 특정 몬스터로 변신해야만 건너갈 수 있는 트랩도 등장한다. 이처럼 변신 능력은 쓸만하지만 언제나 변신할 수 있는 것은 아니다. 몬스터로 변신하기 위해서는 몬스터 코인이라는 아이템이 항상 필요하며, 이는 전투를 통해 보충된다.



▲ 사벨 타이거에게 공격을 가하는 루

1. 적을 쓰러뜨려서 코인을 확보

사진을 보면 알 수 있듯이 마법을 사용할 수 없는 루에게도 MP가 있다. 이것이 바로 변신하기 위한 준비물이다. 이것은 몬스터를 쓰러뜨리면, 죽은 몬스터에게서 코인이 출현한다.



▲ 적을 공격하여 코인을 얻어야 한다

2. 변신하려는 몬스터를 선택하여, 변신!

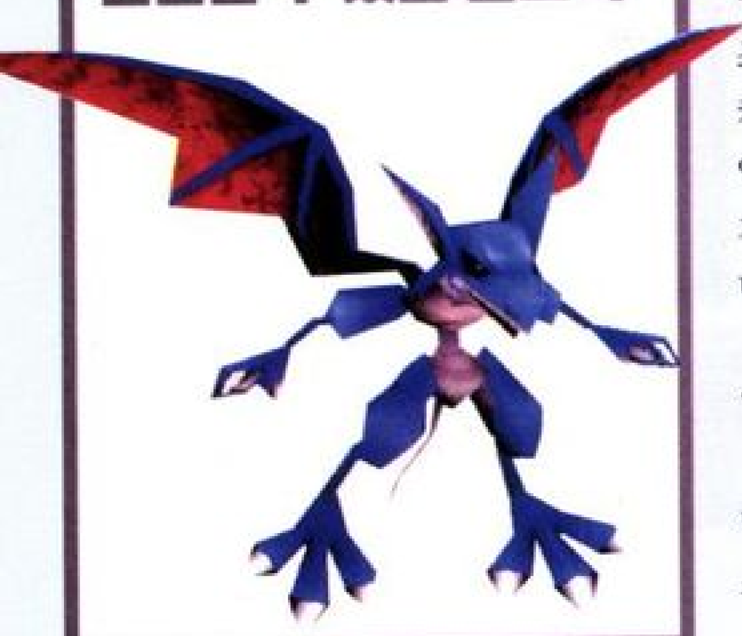
몬스터가 그려진 코인을 주으면, 바로 그 몬스터로 변신할 수 있다. 만약 코인에 사벨 타이거가 그려져 있다면 강력한 사벨 타이거로 변신할 수 있다는 뜻이다. 사벨 타이거는 할퀴기와 물기 등의 강력한 공격을 갖고 있는 몬스터이다. 변신은 시간 제한이 있어 행동을 할 때에는 서둘러야 한다. 루가 변신하면 공격 방법이 변화하는 것 이외에도 신체가 변화하여, 몬스터의 특성을 한 눈에 알아볼 수 있게 된다.



▲적을 공격하여 코인을 얻어야 한다

제작사	스퀘어
장르	A · RPG
발매일	미정
발매가	미정

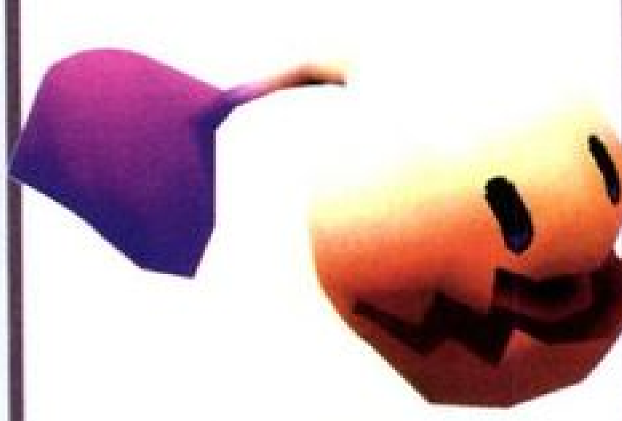
초반부에서 루우가 변신할 수 있는 몬스터



커다란 날개와 발톱을 갖고 있는 가고일



그다지 강하게 보이지 않지만 어떤 지역을 통과할 때 반드시 필요할 것 같은 몬스터



루가 엘레나를 도와줄 때 이 몬스터로 변신한다



최강급 몬스터 중에 하나로 커다란 앞니가 특징인 사벨 타이거

민트

민트는 마법을 사용하는 소녀로 속성과 효과를 조합하여 다양한 마법으로 공격한다. 마법의 종류는 공격 마법 이외에도 회복과 공격 보조 마법이 있다. 마법을 자유 자재로 구사하기 위해서는 2종류의 링 커맨드에 익숙해져야 한다. 바깥쪽에 위치한 링으로 속성을 선택하고, 안쪽에 위치한 링으로 효과를 선택한 다음 결정 버튼을 누르기만 하면 간단하게 마법이 발동된다. 이런 조합을 통해서 5방향으로 확산하는 범위 공격을 사용하거나 적을 날려 버리는 공격도 가할 수 있다.



▲ 재빠른 적에게 효과적인 민트의 마법

1. 적을 쓰러뜨려 MP를 확보

무기로 직접 적을 쓰러뜨리면 MP를 모을 수 있다. 강력한 마법일수록 많은 MP를 소비하기 때문에 항상 많을 정도의 MP를 소지하고 있어야 한다.



▲ 재빨리 MP를 모으자

2. 마법의 속성과 효과를 결정

링으로 마법의 속성과 사용법을 결정한다. 무궁무진한 조합법이 있기 때문에 한층 더 전투의 재미를 느끼게 만드는 부분이다.



▲ 속성을 결정한 다음 적의 크기에 따른 효과를 선택한다

3. 적을 향해 마법 발사!

이제 모든 준비가 되었다면 적에게 마법을 사용한다. 이때 부메랑처럼 생긴 빛이 적을 향해 날아가며, 멀리 있는 적도 공격할 수 있다.



▲ 링으로 마법을 발사하는 민트

이벤트

게임의 주인공은 루와 민트 두 사람. 둘의 이야기는 서로 다르지만 선택하지 않은 사람의 이야기도 상호 연관성을 가지며 연결된다. 두 사람의 성격이 정반대이기 때문에, 같은 이벤트라고 하더라도 주인공에 따라서 그 전개가 다르다. 게다가 이벤트에서도 선택기에 따른 분기가 발생하기 때문에 다양한 이벤트 패턴을 보인다.





▲ 분기에 의해 패턴이 4가지로 나뉜다

지금까지와는 다른 색다른 타입의 어드벤처 게임이 등장했다! 어드벤처라는 틀을 깨기 위해 마련된 새로운 시스템 "필름 윈도우"에 의해 장르의 신기원을 이루려하는 바로 이 게임 「더 실버」! "필름 윈도우"의 개념과 게임 초반부의 스토리를 알아보자.







스다 고오이치가 내놓은 또 하나의 야심작!

더 실버 -실버 사건-





▲왼쪽에서부터 차례로 VTR, 3D 리얼타임 랜더링, 일러스트레이션, 상황에 따라 윈도우가 변화한다

▲ 이처럼 서로 각기 다른 정보가 한데 어우러져 화면을 구성한다.

게임계의 언더그라운더 스다 고오이치!

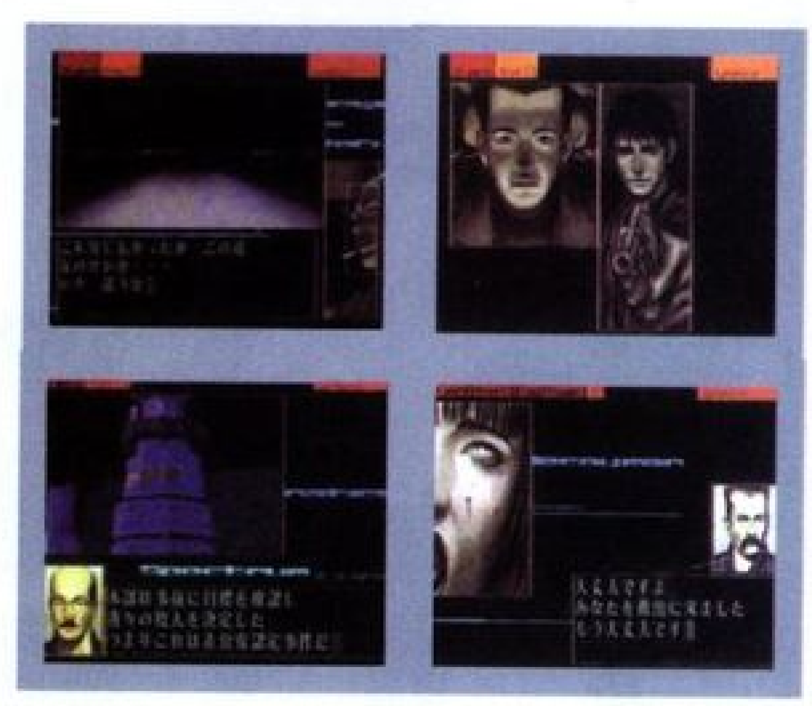
「문 라이트 신드롬」,「트월라이트 존 신드롬 탐색편&규명편」, 「슈퍼 파이터 프로 레슬링 SPECIAL」 등을 제작해 크리에이터 사이에서는 숨은 실력자, 언더그라운더로 불리는 스다 고오이치 씨가 스스로 새로운 제작회사 「그래스 호퍼 매니팩처」를 설립했다. 그리고 새로운 첫 걸음을 내딛는 야심작으로 마련한 것이 바로 아스키와 공동 프로젝트로 준비하고 있는 이 작품 「더 실버 -실버 사건-」이다.

새로운 시스템 「필름 윈도우」란?

「더 실버」는 "필름 윈도우"라는 새로운 시스템을 채용한 게임이다. 이것은 화면에 각기 다른 타입의 정보 소스가 ① 텍스트(메시지), ② 액세서리(벽지), ③일러스트레이션(정지 화면), ④ 3D 리얼 타임 랜더링(폴리곤), ⑤ VTR(사진), ⑥ CG 무비(동영상), ⑦디지털 애니메이션(정지화상의 연속화면)으로 구성되어 종래의 매너리즘적인 게임 화면에서는 맛볼 수 없는 새로운 연출을 가능하게 한 것이다.

초반부 스토리 공개

게임의 무대가 되는 세계는 조금 특수한 설정이 되어있다. 그것은 현재 일본과는 다른 또 하나의 국가. 구민을 선택해 독립 자치 단체가 구 계획 정리를 행하는 20년이 넘은 국가이다. 세세한 부분까지 재개발이 완료되고, 보다 이상적인 환경이 만들어진 일본적인 국가라고 할 수 있다. 이 국가 안에 구 계획으로 정리된 도시 '24구'에서 일어나는 범죄를 처리하기 위해 '24서 흉악범죄과'가 존재한다. 「실버 사건」은 24서 흉범과의 형사들과 범죄자와의 관계를 그린 드라마다.



▲▲ 쿠사비가 운전하는 자동차 앞에 갑자기 그림자가 나타난다
▲◀ 남자가 갑자기 발포하고 쿠사비는 차 바닥에 엎드린다
▲ 칼리플라워라고 불리는 건물에 침입하게 되었다
◀ 칼리플라워 안에는 착란 증세를 보이는 뭔가가 있었다. 무슨 일이 있었던 것인가?

제작사	아스키
장르	어드벤처
발매일	가을 예정
발매가	미정

여러 등장 인물



도입

아름답고 자존심 높은 사람들을 불러들이는 24지구는 사람을 정리하고, 관리해서 안전이라는 미신을 주민에게 부여한다. 평온한 시간을 지키기 위해 24서 흉범과는 '범죄력' 저하에 힘쓰고 있다. 그들은 도시를 지키는 영웅이자 살인자이기도 하다. 그래도 그들은 일단 빛을 택한다. 사람의 마음 속 깊숙한 곳에 있는 잔광을 구한다. 전설의 연속살인범 카무이…. 그 남자가 다시 한번 모습을 나타내는 순간부터 24지구는 피로 물들은 도시로 변해 갔다. 거센 남자들이 발산하는 '범죄력'을 상대하는 흉범과. 남자들은 죽을 곳을, 여자들은 쉴 곳을 찾아 각자 게임에 몰입한다.

CASE 0 루나틱스

남자는 왼손에 목을 들고 오른손으로 총을 겨눈다. 달빛을 받으며 쿠사비를 쏜 뒤 사라졌다. 잠복지는 칼리플라워로 판명. 용도 미확인의 건조물이다. 공안 돌입부대에 의해 발견된 것은 착란 증세를 보이는 여자와 목 없는 시체. 살아남은 돌입원들에게 쫓긴 범인 앞에 쿠사비가 합류. 차가운 결말을 맞이한다. 남자의 잔류사념은 새로운 늑대를 부른다.

CASE 1 데코이 맨

광역 지명수배된 우에하라 카무이의 탈주로부터 24시간이 지난 지금 이미 5명이 살해되었다. 카무이의 표적은 아트리에 '그라디오라스'로 판명. 현장으로 급파된 스미오에 의해 카무이는 탈력 증세를 보이고 있었다. 사건은 과거로 거슬러 올라가는데….

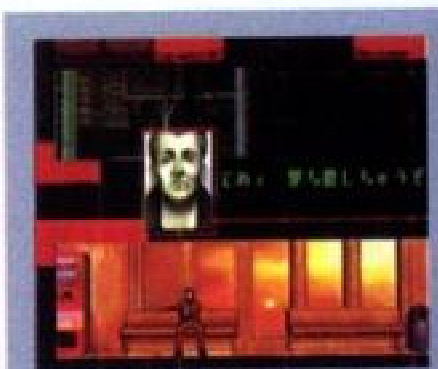
CASE 2 스펙트럼

4일째의 잠복. 하지만, 스미오와 쿠사비는 다음 사건을 듣지 못했다. 그런 상황에서 새로운 사건이 발생하지만 잠복 때문에 움직이지 않는다. C1 지구 맨션에서 사건 발생. 유체는 척추골절, 전신 골절에 타박상. 즉사 상태다. 그때 24분서 흉범 1과 특별조사관 하치스카 치즈루의 파트너는 부재중이었다. 사건의 목격자는 초등학생 코오이치군. 최초의 증언은 '살려줘…'.

CASE 3 퍼레이드

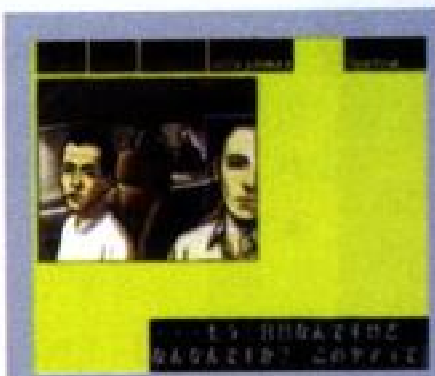
스미오와 쿠사비는 오늘도 잠복근무 중이다. 오늘은 콘셀룬 기업, 유키무라 재단회장 저택. 두 사람이 '신화'에 대해 이야기하고 있을 때 무언가 반짝였다. 그 순간 섬광과 함께 유키무라 저택이 폭파되고 흔적도 없이 사라졌다. 즉시 24서 내에 조사본부가 설치되었다. 하지만 흉범과의 감시하에도 계속 범죄가 일어나자, 중앙경찰청 조사상담역의 사카구치와 마찰이 생긴다. 피해자는 확인되지 않고, 유키무라 회장은 유괴되었다.

범행 성명 VTR이 도착했으나 범행동기는 일절 불명. 유키무라 재단 총본산에도 손을 뻗치지 않았다. 그리고 두 번째 범행 성명이 도착한다. VTR에 들어있었던 비밀편지에는 범인의 메시지가 씌여 있었다. "7월 26일, 6000억의 다이아몬드", 교환역으로 지정된 것은 24서 흉범과의 아키라였다. 몸값을 목적으로 한 유괴로 끝을 맺는 것인가?

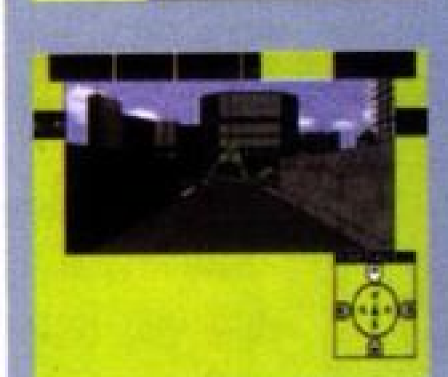
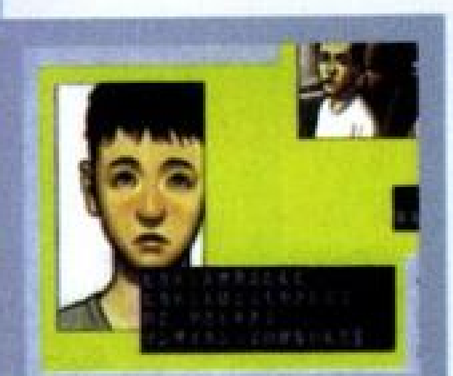





▲쿠사비는 카무이가 움직이기 시작했다는 소문을 들었다
◀ 그 직후 카무이는 격리병동에서 탈주
▶피해자의 데이터 조합에 의해 카무이의 목표는 어느 아트리에인 것이 판명되었다



◀ 고급 주택지에서 잠복을 계속하는 스미오와 쿠사비 두 사람
▶ 사건의 진상은?
▼ 코오이치는 친구 히카루군이 사라졌다고 말한다

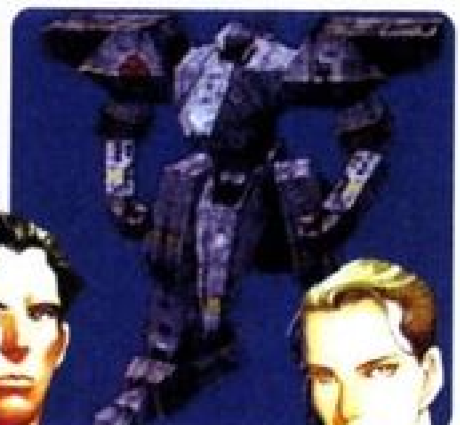



▲CASE 3는 다른 시나리오와는 틀리게 정지 화상과 동영상이 결합된 디지털 애니메이션으로 전개된다
▶스미오가 신화에 대해 이야기한다. 신화와 사건 사이에는 관계가 있는 것일까?



7월 15일 발매되는 「성검전설 -레전드 오브 마나-」에 체험판이 수록된다는 사실이 밝혀진 프론트 미션. SFC 시절부터 이어온 스퀘어의 간판 타이틀로 외전까지 합쳐 두 번째로 긴 시리즈 게임이기도 하다. 체험판도 나온다니 슬슬 전투에 대한 정보를 체크해 두도록 하자.





성검전설과 함께 주목받는 스퀘어의 또 다른 야심작!

프론트 미션 3

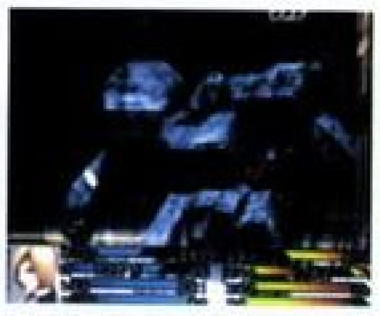
전투의 백미는 스킬에 있다!

벤처라고 불리는 로봇으로 박력있는 전투를 벌이는 프론트 미션. 이번 「서드」에서는 스퀘어답게 더더욱 박력있는 전투신이 펼쳐진다. 그 중에서도 벤처 전투의 꽃이라고 할 수 있는 것은 뭐니뭐니해도 스킬! 스킬은 각 벤처마다 개별적으로 설정되어있는 랜덤형 특수공격이다. 적의 공격을 무력화시키거나 연속으로 발동되기도 하기 때문에 일단 발동만 되면 전투를 유리하게 이끌어 나갈 수 있는 기술이다. 그렇다면 이번 서드에는 어떤 스킬들이 존재하는지 유형별로 알아보자.

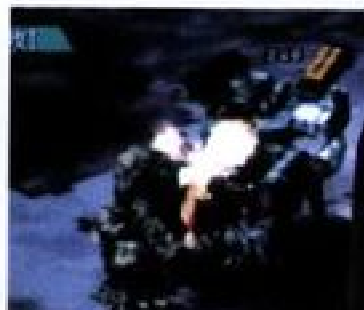


■ 선제공격계 스킬

어떤 조건에서도 일단 선제공격이 가능한 스킬. 1부터 3까지의 레벨이 있고 낮은 레벨에서는 적의 반격시 평상시보다 더 많은 데미지를 입는다.



▲ 레벨 1에서 반격 데미지가 약 1.5배



▲ 레벨 3, 반격 받았지만 평상시와 미지 량이 거의 같다

■ 연속공격계 스킬

1회 공격에서 복수의 무기로 연속 공격이 가능한 스킬. 적에게 많은 데미지를 주는 것은 물론이고 더불어 많은 경험치도 얻을 수 있다.




◀ 더블 펀치! 양 손에 격투계 무기를 장착하는 것이 조건이다

■ 방어계 스킬

적의 공격에 대해 효과를 발휘하는 스킬. 특히 '안티 브레이크'는 파츠의 파괴를 막고 '안티 DMG 80'은 80 이하의 데미지를 무효로 만드는 효과가 있다.




◀ 80 이하의 데미지는 무시한다!

■ 숙련도 변화계 스킬

적과 아군의 숙련도(무기 숙련 레벨)를 변화시키는 스킬. 한 번 발동되면 평상시보다도 높은 능력으로 공격할 수 있다.




◀◀ 숙련도는 A부터 F까지 나뉘어져 있다
◀ 적의 레벨을 낮추는 것도 하나의 방법

제작사	스퀘어
장르	S·RPG
발매일	여름예정
발매가	미정



적의 공격에 따른 스테이터스 이상에 주의!

파일럿의 스테이터스를 변화시키는 무기에 공격당하면 여러 가지 스테이터스 이상이 일어난다. 스테이터스 이상이 많아지면 유니트의 행동력이 제한되기 때문에 적 유니트를 1대라도 스테이터스 이상으로 몰고 가면 전투는 매우 유리해진다. 물론 그만큼 주의하지 않으면 안 된다.

■ **전의 상실**

적 파일럿에게 싸울 의지를 없게 만드는 스테이터스 이상 상태. 이 상태에 걸린 유니트는 공격불가 상태가 되기 때문에 다른 적들을 노리는 것이 효율적이다.

■ **기절**

이동도, 공격도 할 수 없는 상태. 공격당해도 반격할 수 없다. 공격이 집중되는 것이 당연하니 다른 유니트들의 서포트가 중요하다.

■ **혼란**

벤처는 이동과 공격 시 AP(액티브 포인트)를 소비한다. 혼란은 행동에 따른 AP 소모를 일시적으로 늘리는 스테이터스 이상. 장거리 이동이나, 강력한 무기 공격은 불가능해진다.

■ **강제배출**

전투 중 특수한 조건을 만족시키면 적 벤처로부터 파일럿을 끌어내릴 수 있다. 이것이 바로 강제 배출. 아직 조건에 대해서는 밝혀지지 않았다.

■ **투항**

전의를 상실한 유니트에 공격을 가하면 파일럿이 벤처에서 내려와 항복한다. 이 경우 항복한 파일럿이 다시 전선에 끼어드는 일은 없으므로 마음놓고 다른 유니트를 공격할 수 있다.

전의상실



◀ 전의 상실은 적 파일럿에게 일어나는 스테이터스 이상이다

기절



◀ 머리 위에 번개마크가 나타난 유니트는 현재 기절 중



◀ 파일럿이 내릴 수도 없다!

혼란



◀ 혼란 상태가 된 유니트는 '?' 마크로 표시된다

강제배출



◀ 배출된 파일럿을 쓰러뜨려서 무인 벤처를 얻자!

투항



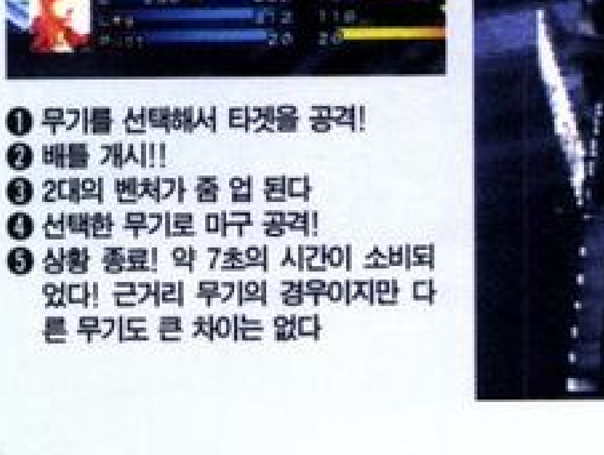
◀ 투항도 적에게만 일어나는 스테이터스 이상. 아직 숙련도가 낮은 유니트에겐 레벨 상승의 타겟이다!

상대의 장비를 잘 보고 공격하자!

벤처의 무기는 격투, 근거리, 원거리라는 3가지 타입으로 나뉜다. 격투무기는 높은 공격력을 자랑하지만 사정 거리가 짧고, 상대의 근거리 무기에 대해 선제 공격을 당한다. 원거리 공격은 상대의 사정거리 밖에서 공격할 수 있어서 반격 당하지는 않지만 탄 수의 한계가 있는 무기다. 이처럼 다양한 패턴으로 공격이 가능하기 때문에 항상 적의 무장을 살펴봐야 할 필요성이 있다. 어찌보면 귀찮고 지루한 작업이겠지만 전작과는 달리 전투 화면개시에서 종료까지 7초라는 짧은 시간으로 설정되어 있는 덕분에 다이내믹한 전투를 즐길 수 있을 듯하다.











❶ 무기를 선택해서 타겟을 공격!
❷ 배틀 개시!!!
❸ 2대의 벤처가 줌 업 된다
❹ 선택한 무기로 마구 공격!
❺ 상황 종료! 약 7초의 시간이 소비되었다! 근거리 무기의 경우이지만 다른 무기도 큰 차이는 없다

© SQUARE

Dreamcast.

'그것은 검이라고 부르기에는 너무나 거대했다. 크고 육중한, 그리고 매우 조잡한 그것은 마치 고철 덩어리 같았다'.
인기 만화를 게임화하여 화제를 모으고 있는 베르세르크(원작 : 검풍전기 베르세르크).
주인공의 가츠의 거대한 검이 박력감을 더하는 액션 어드벤처 게임이다!





◀◀ 원작에서의 움직임이 재현되어있다
◀ 제물의 증거. 이것 때문에 가츠는 수면조차 취할 수 없다



살아남기 위해 신조차 뛰어넘으려는남자의 이야기

베르세르크



▲ 또 검을 뽑아야할 때인가?



▲ 맨드라고라 형태로 변한 사람들

리타

서커스의 재능 하나만으로 여행을 계속해 온 고독한 소녀. 지금은 서커스단 소속. 성격은 차가운 편이지만 자신과 오랫동안 여행을 계속해 온 개들에게 마음을 연다.



게임으로는 이렇게 만들어졌다!

자세히 묘사된 세계관, 박력있는 전투신 등으로 인기가 높은 베르세르크가 3D 공간 필드에서 싸우는 액션 게임으로 만들어졌다. 플에이어가 조작하는 것은 물론 가츠. 인간이라고 믿기 어려운 절대적인 파워로 적들을 말 그대로 쳐 부서 버리는 통쾌감을 맛볼 수 있다. 원작에서 친숙하게 볼 수 있었던 파크나 캐스커 등도 등장해 원작의 분위기를 한층 더 살려준다. 액션에만 치중된 작품이 아니라 1 에리어 클리어 후에는 드라마 파트로 이동하여 스토리적인 면에서도 결코 뒤지지 않는 작품이 될 것이다.

가츠

자기 몸보다도 더 큰 검을 자유자재로 휘두르는 수완 좋은 검사. 뒷덜미의 각인을 새긴 그리피스에게 복수를 맹세하고, 차례로 모습을 드러내는 마물들과 끊임없이 싸운다.



▲ 상황에 따라 화면에 표시된 버튼을 누른다. 센무인가?



▲ 성공과 실패에 따라서 이후 따른 전개가!

제작사	아스키
장르	액션
발매일	12월 예정
발매가	미정

원작을 충실히 재현한 박력 만점의 액션들!!

드래곤 죽이기

드래곤을 쓰러뜨리기 위해 만들었다는 거대한 검. 그 중량과 크기로 볼 때 가츠 이외에 다룰 수 있는 사람은 없을 것이다. 한번 휘두르면 주위의 모든 것들을 검풍 속으로 빨아들이는 가츠의 실력을 그림을 통해 확인해보자!



▲ 한번 휘두르면 주위의 적들은 고깃덩어리로…



▲ 검을 위로 치켜올린다는 것이 가능하다니?!



▲ 버튼을 계속 누르고 있을 수록 강하게 휘두른다



▲ 버튼 조합에 의해 다양한 콤보가 나온다

보우건

리겔트라는 소년이 만들어 준, 연사 가능한 자동 보우건. 아직 검을 뽑지 않은 상태라도 이것으로 충분히 적을 제압할 수 있다. 이 검은 아무 때나 뽑는 것이 아니다!



원거리 공격이라면 당연히 이것으로! ▶

나이프

전 매의 군단에서 같이 적들과 싸웠던 전우이자, 나이프의 명수 쥬드가 기술을 가르쳐 주었다. 아무래도 검보다는 빠르게 적을 공격할 수 있다.



검을 들고 있는 상태에서도 공격이 가능하다 ▶

광전사로 돌변

가츠를 말할 때 빼놓을 수 없는 것이 바로 광전사 상태. 적에게 데미지를 입을 때마다 체력 게이지 밑의 분노 게이지가 축적되고 이것이 꽉 차게 되면 마침내 광전사로 돌변한다.



▲ 이것이 분노 게이지



▲ 광전사 모드 발동!



▲ 어느 정도의 데미지는 완전히 무시한 채 계속 싸운다. 도망치는 적의 모습도 보인다

그외의 기술



▲ 귀찮은 적은 어깨로 강하게 밀쳐내는 태클 기술. 맞은 적은 저 멀리로 튕겨 나간다



▲ 긴급 회피용 슬라이딩. 공격판정도 있으니 잘 활용하면?!



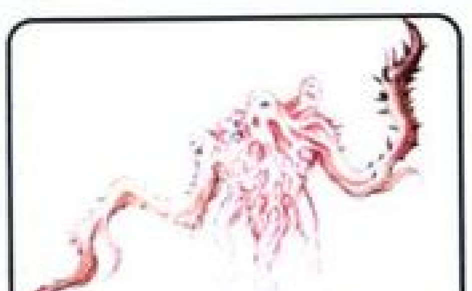
▲ 강철 의수로 펀치! 보통 사람이면 한방에 즉사다!



▲ 회복 아이템 파크(?)가 뿌려주는 요정의 가루도 표현되어 있다

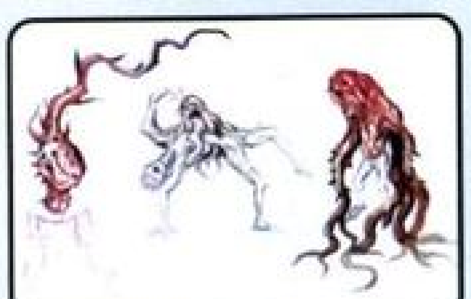












Dreamcast.

지난달의 데스님을 보고 즐거웠는가? 이번 달엔 지난달보다 더 즐거운 게임을 소개한다. '엽기적이다' '세기말적이다' 하는 모든 표현은 이제 이 게임만을 위한 수식어가 될 지도 모른다. 기존의 미학을 거부한 발상을 통해 최고의 재미를 줄 것인가, 아니면 한 번에 지쳐버리는 엽기 소프트가 될 것인가?

알!



▶ 얼굴이 사람 모양이기는 해도 역시 생선 쪽에 속하는 걸까…?

부화하니까… 유충?



▶ 부화한 씨 맨은 마치 올챙이나 해파리를 닮은 형태. 이게 어째서 사람을 닮을 수 있는 건지… 이때부터 대화가 가능할까?

이쪽은 어리니까… 씨 보이



▶ 어떤 과정을 밟아 성장했는지는 알 수 없지만 씨 맨은 물고기의 형태로 성장한다

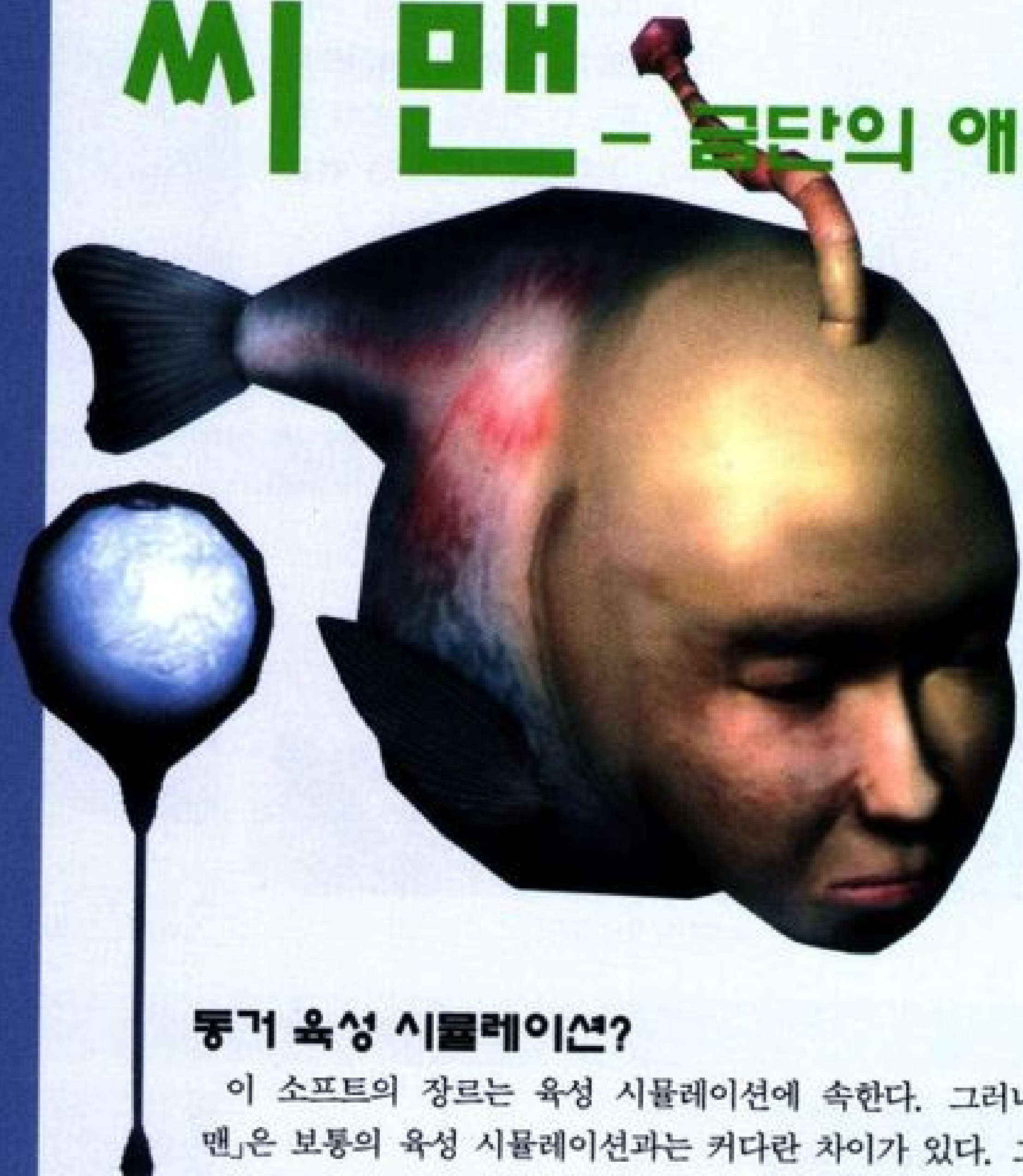
이제 씨 맨인가?



▶ 좀 더 성장한 모습. 이제부터는 본격적인 대화를 통해 '같이 사는 재미'를 느끼게 된다

엽기적인 시대가 부른 엽기적인 게임

씨 맨 - 금단의 애완동물





동거 육성 시뮬레이션?

이 소프트의 장르는 육성 시뮬레이션에 속한다. 그러나 「씨 맨」은 보통의 육성 시뮬레이션과는 커다란 차이가 있다. 그것은 단순히 대상을 키우기만 하는 것이 아니라, 대화를 나누며 그리고 뭔가를 가르쳐 가며 '같이 살아가야 한다'는 점이다.

말로 합시다. 말로!

이제까지 각종 게임기로 개발된 음성인식 게임들이 그저 '되는구나'라고 생각될 정도로 낮은 만족도를 보였던 만큼, 이번에 새롭게 DC에 등장하는 「씨 맨」은 이 게임 자체에 관심 없는 이들이라도 주목할만한 뭔가를 가지고 있다. 역시 그것은 '음성 인식 소프트'의 가능성에 대한 관심일 것이다. 드림캐스트로 등장하는 「씨 맨」은 정말로 대화를 나눌 수 있는 게임이 될 것인가? 아니면 이전까지의 게임들이 그러했듯 말(더 정확하게 말하면 소리)로 커맨드를 입력하는 게임에 그치고 말 것인가?



▶ 게임과 동시에 발매되는 반투명 타입 드림캐스트. 자세한 것은 뉴스를 참고하도록

◀ 7월 29일 동시 발매되는 마이크 디바이스. 이것이 시맨과 플레이어를 이어주는 매개체이다

▶ 컨트롤러의 아래쪽 슬롯에 마이크 디바이스를, 위쪽에는 당연히 VMS를 꽂게 되어 있다. 씨 맨은 자란다. 무럭무럭… 더불어 무시무시하게

제작사	비버리움
장르	육성 시뮬레이션
발매일	7월 29일
발매가	6,800엔(마이크 디바이스 동봉판:7,800)

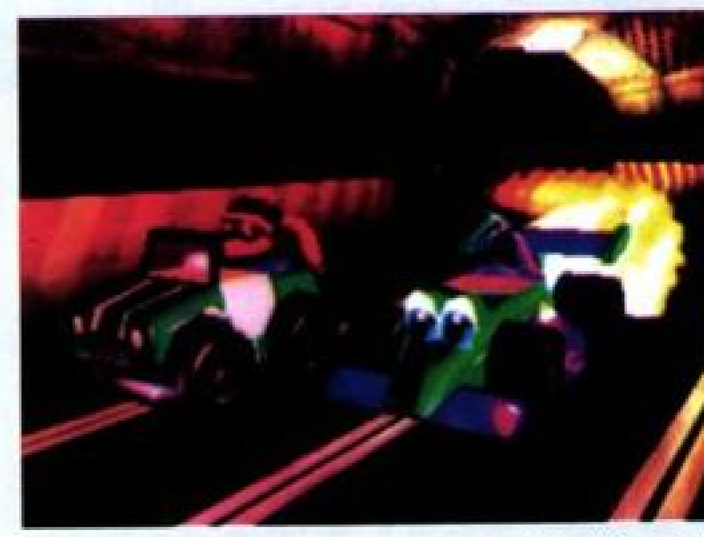
Nintendo 64

제작사	닌텐도
장르	액션
발매일	11월 22일 미국 발매 예정
발매가	미정

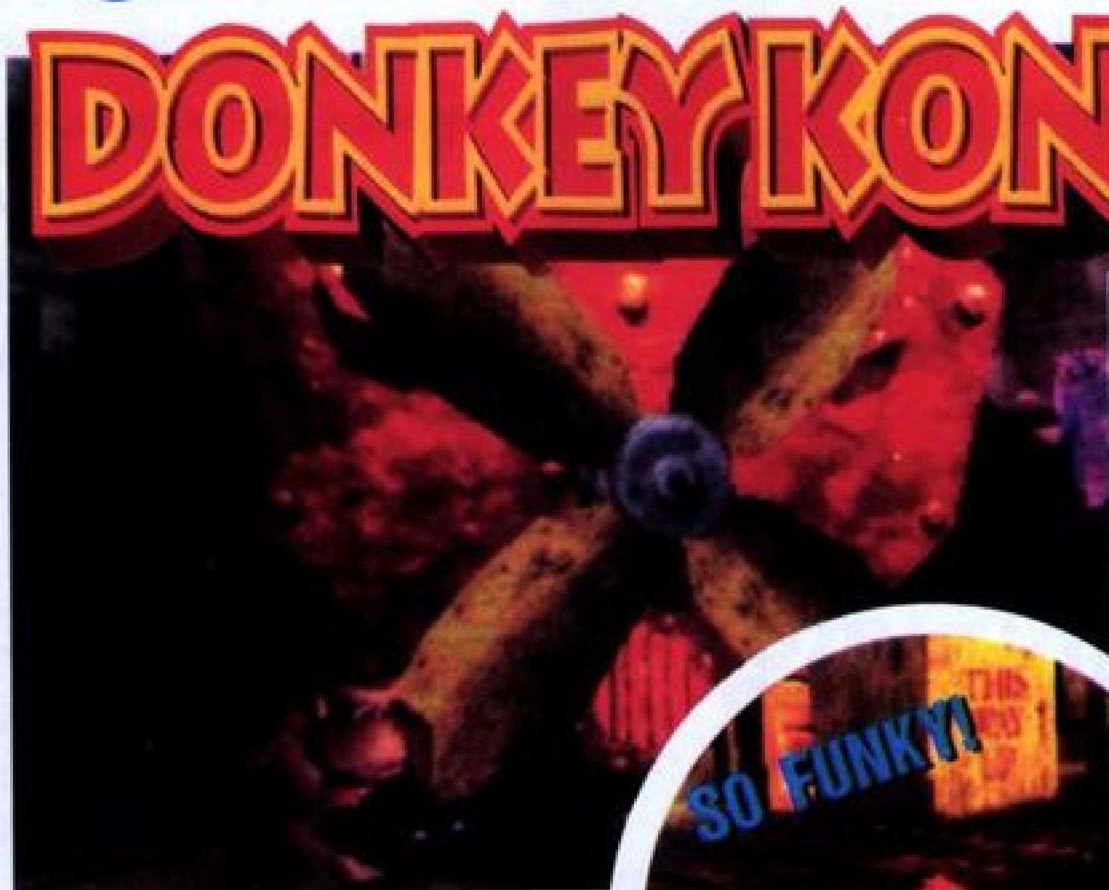
그동안 정보가 전혀 없었던 「동키콩 64」가 어느 샌가 3D가 되어 돌아왔다. 현재 동키콩은 플레이가 가능할 정도로 완성되어 있다고 하는데…. 5마리의 동키콩 무리가 펼치는 대 모험의 세계로 출발해 보자

3D 원숭이들의 대 모험이 시작된다!!

동키콩 64



▲ 변화무쌍한 스테이지가 많이 준비되어 있다. 이 장면은 레이스 화면?





▲ C버튼으로 서브 웨폰을 사용할 수 있다. 캐릭터마다 무기는 각각 다르다



◀ 4M 확장 메모리가 표현하는 경이로운 그래픽을 봐라



▲ 하늘을 나는 디디. 이런 어처구니없는 일이…

슈퍼 컴보이용 「슈퍼 동키콩」시리즈로 세계 최고의 화질을 실현한 레어사(社). 그 레어가 드디어 동키콩을 3D화 했다. N64로 첫 선을 보이는 「동키콩 64」는 5마리 동키콩 패밀리인 동키콩, 디디 그리고 신 캐릭터 타이니, 런키, 찬키의 대소동으로 전개된다. 스테이지는 총 8월드로 하나의 스테이지에 5캐릭터의 코스가 각각 준비되어 있다. 물론 동키콩에 어울리는 정글 스테이지와 광산 스테이지 등등 각 캐릭터들은 지금까지 보여줬던 것 이상의 동키콩다운 액션으로 모험에 나서게 된다. 이 게임에서 가장 주목할만한 것은 뭐니뭐니해도 역시 아름다운 그래픽. 이 게임은 확장 메모리 필수 소프트로 만들어져 있다.



▲ 보스 캐릭터의 박력은 절대에 버금간다



물론 수중 스테이지도 있다. 역시 바나나를 모으는 건가? ▶

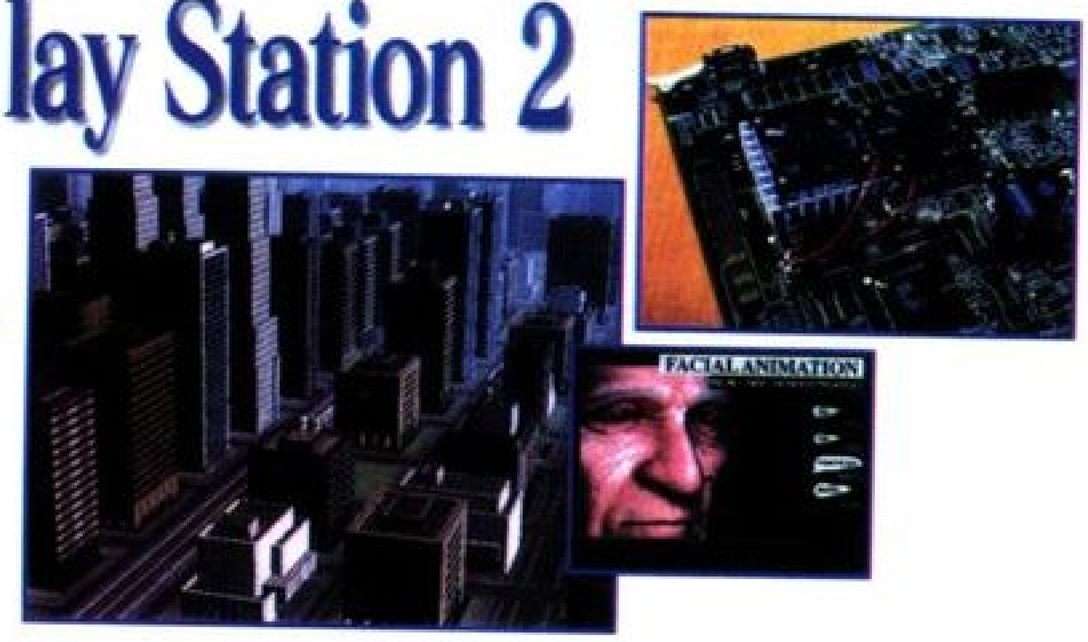
미니 게임도 만재!!

스테이지 중에는 30종류 이상의 다양한 미니 게임이 준비되어 있다. 물론 모두 쉬운 난이도로 이루어져 있으며 코인이나 바나나 등의 아이템을 모을 수 있는 것들이라고 한다. 또한 미니 게임을 최대 4인 대전으로 즐기는 것도 가능하다.



너무나 앞서 나가는 PS 2
-그 독주를 바라보는 업체들 불안감 고조-

Play Station 2



라이벌 기종의 새로운 전략이 속속 발표되고 있는 가운데 세부적인 PS2의 하드 스펙과 구체적인 컨셉 등이 밝혀지고 있다. 하지만 5년 앞을 내다보았다는 PS 2의 고성능에 따른 개발환경의 재정비 및 소프트 개발은 쉬운 일이 아니라고 수근거리는 업계 관계자들이 많다. 실제로 개발에 돌입한 몇몇 게임 메이커로부터 그 속이야기를 들어보았다.

SCE와 소프트 메이커간의 불협화음

지난 3월 3일 PS 2의 발표가 있고 나서부터 개발 업체들 사이에서는 기대감과 불안감 등 여러가지 반응이 나타나고 있다. PS 2의 컨셉, 높은 하드 스펙에 단순히 「굉장하다」라고 감탄하는 소리. 한편으로는 지금까지 쌓아온 기술이「통용되지 않는다는 건가?」하고 체념하는 소리. 크게 이 두 가지 반응으로 나누어져 있는 듯하다. 발표로 부터 3개월이 지난 지금으로서는 후자의 불안감이 커지고 있다고 생각된다. 후자의 대표적인 그룹은 개발사들이다.

그러면 실제로 이 불안감은 올바른 것인가 아니면 그렇지 않은가? 불안 요소 중 하나인 개발 환경에 대해서는 지난 5월호에서 오카모토씨가 이렇게 말한 바 있다. "개발환경으로는 리눅스를 채용했다. 프로그래밍 라이브러리를 추가해서 개발 환경을 지금보다 더욱 편리하게 만들 예정이다."

PS 2의 개발 환경은 PS와는 전혀 다르기 때문에 여기에서 불안감이 생기고 있다. 하지만 PS가 시판됐을 당시를 돌이켜보면 폴리곤을 주축으로 한 게임의 제작, 또는 라이브러리를 사용한 개발이라는 개념은 과거 게임기에서는 생각치 못한 방식, 즉 PS에서 최초로 도입된 새로운 방식이었고, 거의 모든 소프트 메이커는 당황하지 않을 수 없었다. 하지만 지금에 와서는 어느 메이커나 이 방식을 당연한 것으로 인식하게 되었다. 이러한 과정은 PS 2용 소프트 개발의 경우도 마찬가지일 것이다. "확실히 이모션 엔진만을 봐도 현행 PS 이상의 프로그래밍 기술이 요구됩니다. 한 단계 작업이 늘어났지만 잘 생각해보면 초기에 프로그램의 내용을 정리해줌으로써 나중의 작업이 쉬워진다고 할 수 있습니다. 새로운 시스템이기 때문에 지금과 똑같은 사고 방식에 끼워 맞추려고 하면 어렵습니다만, 프로그램적으로 분석하면 확실히 지금의 PS보다도 쉽게 소프트를 제작할 수 있습니다"(오카모토). 지금까지와는 달리 무언가 새로운 것을 시작하려고 하면 그것을 이해하기 위한 시간이 필요한 것은 당연한 일이다. PS 2는 지금까지와는 개념이 혁신적으로 다른 하드웨어이므로 현행 PS의 세계에서 어떤 새로운 세계로 향하기 위해서는 상당한 '의식개혁'이 필요할 것이다. 현재까지의 개념을 모두 뛰어넘었을 때야 비로소 제대로 된 PS 2 게임을 볼 수 있을 것이다.

SCE가 생각하는 PS2소프트 개발의 모습

쿠다라기 켄
SCE 대표취체역 사장

우리가 생각하고 있는 '차세대 플레이 스테이션의 제안'은 '이모션 신세시스'라는 것, 즉 '정서' '뉘앙스' '공간적 환경'을 실시간 계산으로 얻어내는 차세대 엔터테인먼트입니다. 그러기 위해선 폴리곤 수와 메모리가 어떻다는 얘기가 아니라 우리가 이러한 컨셉을 가진 하드웨어를 제시하고, 지원함으로써 예상도 못한 소프트가 만들어지게 하는 것입니다. 리얼타임을 실현할 수 있는 세계라면 제작자가 하고 싶은 일을 자유롭게 할 수 있습니다. 그런「게임을 포함한 엔터테인먼트」를 실현하고 싶습니다. (본지 6월호)

오카모토 신이치
SCE 개발 연구본부 본부장

이모션 엔진은 복잡한 시스템입니다만 그저 복잡하기만 한 것은 아닙니다. 이모션 엔진에서는 일단 128비트 프로세서 부분과 벡터 연산 유니트에 따로 프로그램을 만들 필요가 있습니다만, 각각의 역할 분담을 정해주기 쉽게 만들어져 있습니다. 현행 PS와 비교해서 부수적인 작업은 증가하지만, 처음 단계에서 프로그램의 내용을 정리·분할해 주면 각각의 개발을 나란히 진행시킬 수 있다는 장점이 있습니다. 결국 현행 PS보다 작업 효율이 높아지게 될 겁니다. (본지 5월호)

PS2소프트개발현장의소리①

"체제가 커지고 변했습니다" ―A업체―

PS 2에서는 SCE가 라이브러리 개발 등도 사업의 일환으로 삼아, 라이센스 제도를 도입할 의향인 것 같습니다. 소프트 메이커로서는 모든 것을 스스로의 힘으로 처리하는 것도 하나의 방법이겠지만 때론 개발 지원을 '툴 개발 메이커'에게 요청하게 되겠지요. 그것부터가 일단 지금과 틀립니다. 중요한 것은 보다 정밀도가 높은 그래픽을 실현하려면 자금이 필요하게 됩니다. 예를 들면 PS 2의 풀 스펙으로 표현된 모델을 만들려고 한다면 과거 사용했던 CG 툴은 쓸모가 없겠죠.

PS 2소프트 개발 현장의 소리 ②

"PS 2 개발은 상당히 쉬운 부분도 있다" ——— 아트딩크

프로그램 공부는 필요하지만 하고 싶은 것을 실현시킬 수 있는 머신

- PS 2용 소프트 개발은 PS용 소프트를 제작할 때보다 어려워졌습니까?

사토 : 새로운 하드웨어에 익숙해지기까지 어느 정도 어려움이 있는 것은 사실입니다. 라이브러리와 지원이 미비하다는 것도 그중 하나입니다만, 그것은 PS 2에 한정된 것이 아니라 새로운 하드에는 반드시 따라붙는 문제죠. 하지만 그것을 극복해야만 PS 2의 성능을 잘 표현한 소프트를 만들 수 있을 겁니다. 예를 들어 이모션 엔진이라든가 그래픽스 신세사이저의 특징을 프로그램으로 짜는 기술은 공부할 필요가 있습니다.

나가하마 : 새로운 것을 사용하기 위해서는 역시 연구와 개발환경 정비가 필요합니다. 하지만 정말로 이제까지는 불가능했던 형태의 게임을 만들려고 한다면 오히려 PS 2 쪽이 개발하기 쉬운 머신일지도 모릅니다. 하드웨어의 일부만 뛰어난 것이 아니라 전반적인 기능이 우수하고, 모든 것이 프로그래머에게 편리하게 되어있습니다. 종합적인 능력이 상당히 높다는 말이죠. 그 능력은 지금까지는 없던 것을 만들 때 발휘될 겁니다. 상당히 힘들 것이라고 생각했던 작업도, 1년 정도 지나고 나면 "이렇게 쉬운 머신은 없다"고 모두 말하겠죠.

PS 2의 개발환경이 이전 것보다 우수하기 때문에 앞으로는 '무엇을 하고 싶다'라는 제작자의 아이디어가 중요합니다. '할 수 있는' 부분이 늘어났기 때문에 원래의 아이디어가 더욱 중요하게 작용된다는 뜻이죠. 또한 어떤 아이디어라도 실현시킬 수 있을 겁니다. 새로운 문화까지도 만들 수 있는 가능성을 지닌 머신, 말 그대로 PS 2는 「이모션」그 자체입니다.

사토 : 게임을 만드는 방법은 확실히 바뀝니다. 많은 사람들을 투입시키고, 데이터를 만들어내고 하는 작업 방식으로 무언가를 만들어 가는 하드가 아닙니다. PS 2를 능숙하게 다루어야 하는 것이 아니라 아이디어가 먼저 있고, 그것을 실현하기 위해 프로그램을 짜는 겁니다. 어떤 계획이 있을 때, 그것에 대한 실현성의 접근, 그러한 것은 현행의 PS나 PC의 제작방식 같은 진행으로는 불가능한 일입니다. 제작에 있어서의 '질적 전환'이 요구되는 거겠죠.

나가하마 : 「A6」는 「A7」에서나 볼 수 있을 수준으로 진화하는 것입니다. 사실 그럴 리는 없겠지만(웃음), 말하자면 그만큼 엄청난 변화가 일어난다는 겁니다.

「A6」는 PS 2와 동시발매를 목표로 하고 있습니다

- PS 2로 제작중인 타이틀을 구체적으로 발표한 것은 아트 딩크가 최초군요.

나가하마 : 역시 구체적인 것을 공개하지 않으면 유저들도 기대하지 않습니다. PS 2 본체와 동시발매를 목표로 개발에 박차를 가하고 있습니다.



대표 취체역 사장 **하마나가**　　개발부 디렉터 **사토**

- 「A6」구상기간은 어느 정도입니까?

사토 : 구상까지 포함하면 깁니다. 15년은 되겠지요(웃음).



▲화면의 질은 더욱 향상될 겁니다(사토)

PS 2 덕택에 지금까지 생각만 했던 것들이 실현 가능해졌습니다. 그리고 「A6」에서는 3가지 테마(※아래 참고)를 실현시키고자 합니다.

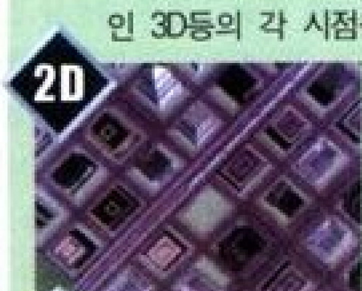
나가하마 : PS 2로 만들고 싶은 것이 이미 한 가지 있는데, 그것은 자유로운 기복을 표현하는 겁니다. 지금까지 산은 하나의 경사각만으로 표현했습니다. 그렇게 하면 아무래도 공간의 표현이 부족하게 됩니다. PS 2에서는 조금이라도 기복을 풍부하게 표현하기 위해서 완만하게 만들거나, 급격하게 만들거나, 울퉁불퉁하게 만들거나, 플레이어의 선택, 도시 발전의 방식으로 지형 그 자체가 바뀌어 가도록 하는 등, 자연스러운 표현을 노리고 있습니다. 이번에 발표한 화면은 어디까지나 컨셉을 전달하기 위한 것입니다. 연출 부분 등은 전혀 들어있지 않고요. 그래도 이 화면을 보면 "멀리 있는 것도 확실히 보인다"라는 느낌을 받을 수 있을 거라고 생각합니다.

사토 : 과거의 작품에서는 시간의 경과를 낮, 오후, 밤이라는 3단계 정도로 나누었지만 이번에는 다릅니다. 같은 노을을 표현할 때도 빛의 변화를 상당히 미세하게 조정할 수 있거든요. SCE의 쿠다라기 켄씨는 PS 2의 컨셉을 「이모션·신세시스」라고 말했습니다만, 같은 방향성에 대한 다른 해석입니다. 단순히 폴리곤 수가 늘어났다던가, 메모리나 데이터가 빨라진 것만이 아닌 플러스 알파를 원합니다. PS 2의 컨셉에 우리 회사는 대찬성입니다. '우리 회사를 위해서 존재하는 머신이다'라고 말하는 건 좀 지나칠까요(웃음).

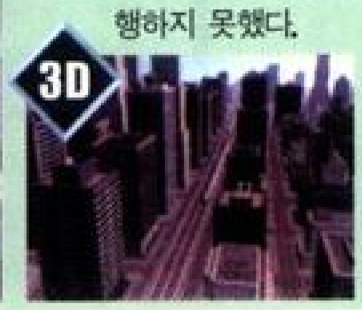
~PS2에서 실현 가능한 「A열차」시리즈의 테마~

① 부드러운 시점변환

크기 비교에 우수한 2D, 단위관계를 파악할 수 있는 퍼스(3D를 45°각도에서 내려다보는 것), 주관적인 3D등의 각 시점을 순식간에 바꾸어주는 것이 가능하게 되었다. 종래의 하드에서는 시간이 걸리고 일단 모드를 바꾸어 줄 필요가 있어서 실행하지 못했다.

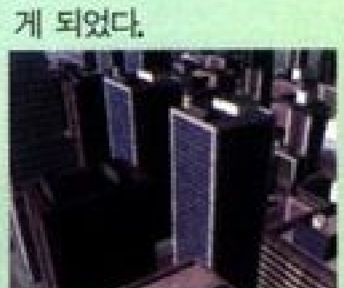






② 하나의 건물에 주목한다

보통 화면에서 오른쪽으로 가면 오른쪽, 전진하면 안으로 가는 것처럼 3D 공간에서는 자신을 주관으로 한 조작계가 채용되었다. 「A6」에서는 한 건물을 선택하면 그것을 중심으로 한 조작계로 이행한다. 그 근처에, 선택한 건물이 확실히 보일 수 있도록, 시야를 가로막는 건조물은 반투명이 되어 작업이 쉬어지게 되었다.



▲통상은 이와 같은 화면



▲선로를 선택하면 앞쪽의 건물이 반투명화

③ 건물을 마크화

예를 들어 시가지는 빨간색으로, 선로는 선로의 기호로 나타내는 등, 상황에 따른 화면 내의 건조물 표현방법이 바뀐다. 플레이어가 소유하고 있는 빌딩이 색으로 구분되어진다면 더욱 편리할 것이다.





PS 2로 자연스레 시장전환 될까?

-술렁거리는 시장 상황 긴급 점검-

현재 누가 뭐래도 최고의 시장 점유율을 자랑하는 PS지만 시장에 변화가 일어나고 있다. 지금까지 SCE는 여러가지 전략으로 유통에 자극을 주고 있다. 5년째를 맞이한 PS 시장은 대체 어디로 될 것인가? 유통 업체들의 목소리를 담아 PS 시장의 현재 상황을 점검한다.

포화 상태인 PS시장의 문제가 표면화?

PS시장에 '이상현상'이 일어나고 있다

현재 게임업계에서 가장 많은 점유율을 자랑하는 PS. 전세계에 5,000만대('98년 12월 현재)라는 시장규모를 자랑하며 타 기종과 현격한 차이를 보이고 있다. 올 겨울 등장예정인 PS 2는 현행 PS와 호환성을 가지고 있다. 발매 초반에는 PS 2의 타이틀이 그렇게 많지 않을 것이 예상되므로 당분간 PS 2를 지탱하는 것은 현행 PS시장이다.

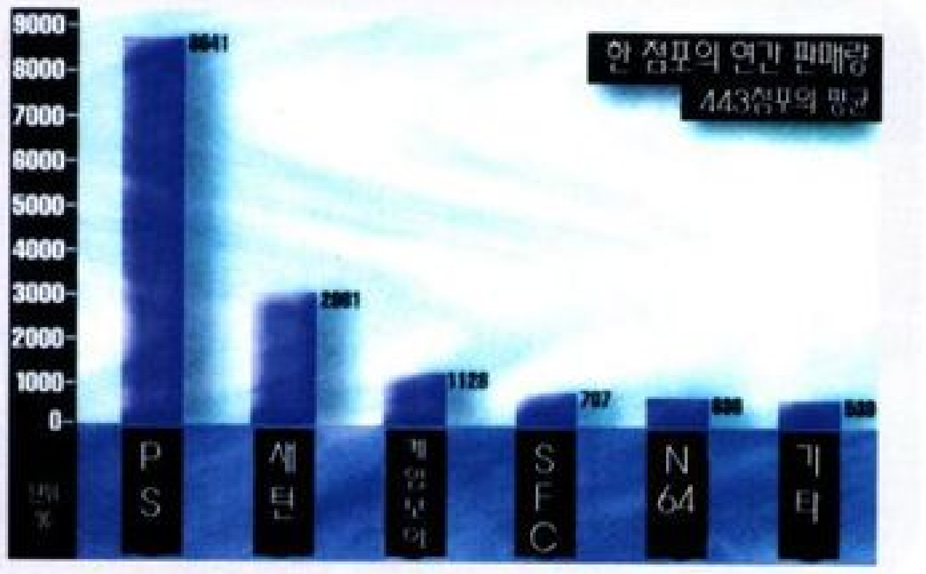
그 중요한 시장에 지금 어떠한 경향이 두드러지고 있다. 발매한지 얼마 되지도 않은 일부 신종 소프트가 매장에서 약 30~50% 가량 인하된 가격으로 판매되고 있는 것이다. 이 30~50%란 인하율은 얼마 전까지만 해도 상상도 못할 일이었다. 물론 유저 입장에서 보면 기쁜 일이겠지만, 유통관계자의 관점에선 심각한 일이다. 신종 소프트의 가격을 내리는 일없이, 소프트의 정가를 지켜온 PS시장에 있어 이러한 현상은 '이상 상태'라고 말해도 될 듯싶다. 과연 시장에 무슨 일이 일어난 것일까?

"소프트의 생명력이 짧아진 느낌입니다" 현장에서 누구보다도 이 상황을 실감하고 있는 대형 복합점 게임부문 구매담당 '시라이시 에이아키(白石英明)'는 그런 말을 들려주었다. "현재의 PS는 타이틀 수가 이상하게 많습니다. 그에 따라 발매일이 집중되어 버리고 소프트끼리 서로 부딪쳐 양자 모두 판매부진을 겪는 상황이 발생합니다. 넘치는 재고를 만들지 않으려면, 신품을 싸게 파는 수 밖에 없는 거죠". 그렇다고 전체 소매점이 가진 재고 물량이 할인 판매만으로 해소되지는 못할 것이다. 어떤 소매점의 재고는 이름 모를 2차 유통망에 흘러들어가서 말도 안되는 덤핑 가격으로 판매될 수도 있다. 실제로 시라이시씨의 가게도 이런 흐름 때문에 매상에 악영향을 받고 있다고 말했다.



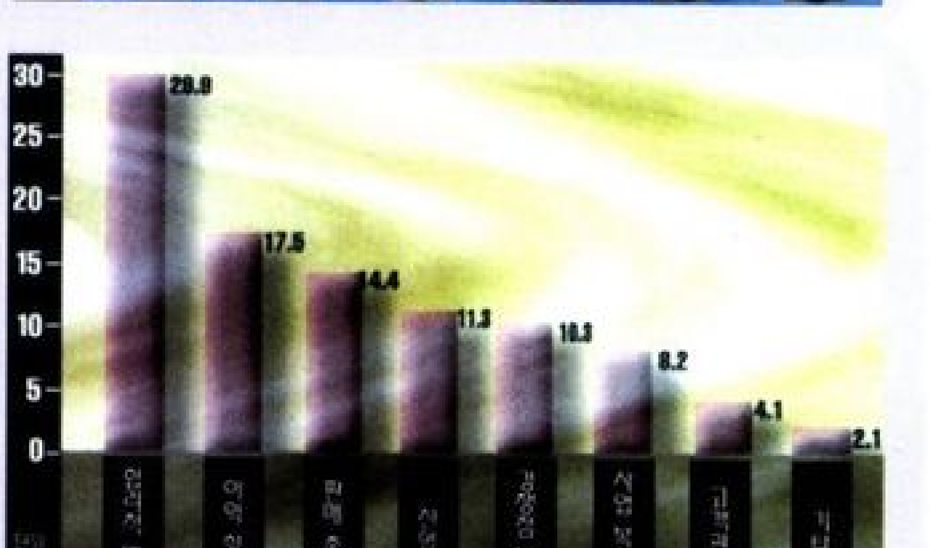
DATA ① 한 가게의 연간 소프트 판매 수

PS의 매상은 보시는 바와 같이 톱이다. 앙케이트 조사 협력점 이외의 소매점에서도 결과는 거의 같을 듯싶다. 현재 게임시장을 지배하고 있는 PS. 그렇기 때문에 지금 생겨나는 문제점이 빨리 해결되기를 바라는 관계자의 수는 많을 수밖에 없다.



DATA ② 소매점이 생각하는 경영문제와 대안

30% 이상의 소매점이 「합리적인 매입」을 경영과제로 꼽고 있다. 아무래도 "과잉재고를 떠맡지 않을 수는 없는가"라는 것에 통감하고 있다는 것을 알 수 있는 데이터이다. 3, 4위의 데이터는 영업적인 측면을, 5, 6위는 전략적인 측면을 보이고 있다.



유통업계에서 본 PS의 현재 상황

유통업자의 목소리 1

"유통 구조 재정비의 필요성을 실감합니다"

소매점의 재고 위험을 조금이라도 덜어주자는 리피트 비지니스, 그것을 실현할 모체를 만들기 위해 유통을 정비한다는 계획은 획기적이었습니다만, 추진도중 허점을 보이기 시작했습니다. 소프트가 여기저기로 마구 흘러나가고, 정규 대리점 이외의 점포에서도 정식제품을 취급하는 일이 빈번하다는 것, 양판점의 과다한 가격인하 경쟁에 의한 제품의 시장 가격 폭락 사태 등입니다. 현재의 PS 시장도 불안하지만, 다가올 PS 2 시장은 유통구조가 어떻게 변할 것인가가 더욱 불안합니다. (대형 체인점 바이어)

PS 시장을 안정시켜 온 '리피트 유통(상품의 소량 반복 공급)' 에 변화가?

PS시장을 여기까지 지탱해온 것은, 반론의 여지가 없이 '리피트 비즈니스' 덕택이다. '한 개 단위로도 주문을 받는다' 는 것을 내세워 소매점에 재고를 남기지 않는 것을 목표로 사업을 추진해 왔다. 그러나 최근엔 리피트의 스피드가 둔화되고 있는 실정인 듯 하다. 그 원인은 역시 타이틀 수가 많은 것에 기인한다. 계속해서 늘어만가는 '추가주문 물량' 에 대한 '상품 배송' 이 이전보다 늦어지고, 그 결과 소프트 메이커는 초기 물량을 늘리고 싶어하는 경향이다. "지금까지 SCE는 각 메이커에게 초기 물량을 억제하도록 요구했습니다. 아주 엄격하게 말이죠. 리피트 비즈니스에 입각한 지시였던 겁니다. 반면에 빅 메이커들은 자사 브랜드에 자신이 있기 때문에 한꺼번에 많은 양을 팔고 싶어하죠. 가게에 물건이 떨어지고 나서 리피트 발주를 하게 되면 시간이 걸리게 되고, 판매기간에 손실을 가져온다는 의견이었습니다. 그래서 초기물량을 늘리고 싶어하는 것이죠(시라이시)."

최근 들어 SCE는 초기 물량의 결정에 있어 메이커의 의향을 우선시하는 쪽으로 방향을 전환했다고 한다. 하지만 이것은 다분히 위험성을 가지고 있는 것이다. 혹시나 메이커가 판단을 잘못해서 필요 이상 많은 생산을 하게 되었을 경우, 엄청난 재고를 떠안아야 하는 경우도 발생한다. 메이커의 판단은 매우 중요하다. 이제부터 소프트 메이커는 마케팅 능력뿐만 아니라 자사의 제품이 얼마만큼 팔릴 것인가를 예측하는 정확한 통찰력까지도 갖추어야 한다.

유통업자의 목소리 2

"게임관련 매상의 85%는 PS입니다"

저희 점포에서는, 게임관련 매상중 85%가 PS입니다. 그래서 PS시장이 무너진다고 하면 사실 두렵습니다. 영업을 하는 사람들에게 듣기로도 시장상황이 좋게는 보이지 않고…. 저희도 소프트 염가판매를 하고는 있습니다만, 요컨데 팔리는가 안 팔리는가보다 재고를 만들지 않는데 신경을 쓰고 있습니다.

포켓스테이션은 물건이 들어오면 반드시 팔리는, 예측가능한 상품이라고 생각하고 있습니다. 그러나 발매 초반의 열기는 이제 어느 정도 식었습니다. 손님들의 상품에 대한 문의도 줄어들었고요.

(컬처 복합점 · 동양 에브리데이 게임부문 구매담당 시라이시(白石))

Distribution

PS시장을 지탱하는 유통 경로의 구조

현재 PS시장의 구조는 그림과 같다. SCE에서는 여러 가지 상품이 생산되고 있다. 소프트 메이커 중에는 '코나미' 나 '에닉스' 처럼 자사 내부에 유통망을 가지고 있는 곳도 있다. 편의점 유통을 확립시킨 '디지 큐브' 도 1차 유통망에 포함된다고 볼 수 있다. 또한 SCE와 일부 메이커는 유저에게 소프트를 직접 판매하는 통신판매도 실시하고 있다.



염가소프트의 예상치 못한 효과, 그리고 포켓스테이션은…

취재를 진행하던 중 더욱 흥미로운 사실이 밝혀졌다. 「더 베스트」로 대표되는 염가 소프트가 유저들에게 널리 인식됨에 따라, 소프트 구입을 꺼리는 경향이 나타난 것이다. PS소프트 가격의 주류는 5,800엔. 그에 비해 염가판 소프트는 반액 가량에 구입할 수 있다. 최근에는 정가 1,500엔 짜리의 소프트도 등장하고 있다. 이 때문에 유저들에게는「게임은 싼 것이다. 조금 기다리면 값이 내린다」는 인식이 생겨나, 소프트의 판매현황이 둔화되었다는 것이다. 아이러니가 아닐 수 없다. '유저를 위해서' 행한 일이 업체의 목을 조르는 하나의 원인이 된 셈이다. 관계자들은 손을 떼고 싶은 심정이 들 수도 있을 것이다.

그런데, PS시장에서 지금 가장 뜨거운 화제는 아무래도 포켓스테이션이 아닐까 한다. 입하되면 그날로 매진. 초기보다 생산대수가 증가된 지금도 물건이 부족하다는 인상은 지울 수 없다. 초기에는 발매가 1개월 연기되었던 탓도 있고, 생산이 순조롭지 못했던 것도 사실이다. 그러나 서서히 생산대수가 증가된 지금까지 물건이 부족하다는 것은 포켓스테이션의 판매동향이 특이하다는 것과 관계가 있는 듯하다. 소매점에서 얻은 정보를 종합해보면 포켓스테이션은 '같은 사람이 여러번 구입하는 경우' 가 많아, 아무 생각 없이 가게에 들린 사람들은 구입하기 어렵다고 한다. 유통관계자 중에는「포켓스테이션은 PS 2에도 사용할 수 있기 때문에 PS 2 주변기기로서의 가치를 유지시키기 위해 생산을 억제하고 있다」고 생각하는 이들도 있지만, 지나친 상상인 듯하다. 다만 「포켓스테이션의 생산이 제자리걸음하고 있는 것을 거울 삼아, SCE가 PS 2를 생산하는데 있어 보다 신중해지고, 만전을 기하게 되지 않을까?」라는 일부 의견에는 일견 공감이 간다.

~SCE에게 묻는다~

현재의 PS 시장에 관해 어떤 견해를 가지고 계십니까?

94년 12월 게임업계에 참여를 준비하면서 여러 가지 유통방식을 연구, 최적의 유통방식을 만들었습니다. 물론 이 방식도 시장의 변화에 따라 약간씩 수정해 나가고 있습니다. 배송기간의 단축이나 온라인 수주, 상품전략에 있어「더 베스트」시리즈의 투입 등이 그 한 예죠. 앞으로도 상황에 맞게 유통방식에 변화를 줄 생각입니다.

또한 소프트 판매가격은 어디까지나 유통을 맡은 쪽에서 결정해야한다고 생각합니다. 저희 SCE는 리피트 체제를 계속 유지하면서, 일선 매장에서도 만족할 수 있는 유통 체재를 만들 수 있도록 노력할 것입니다. (SCE 홍보부)

드러난 문제점을 해결하기 위해 SCE가 모색중인 다음 수단은?

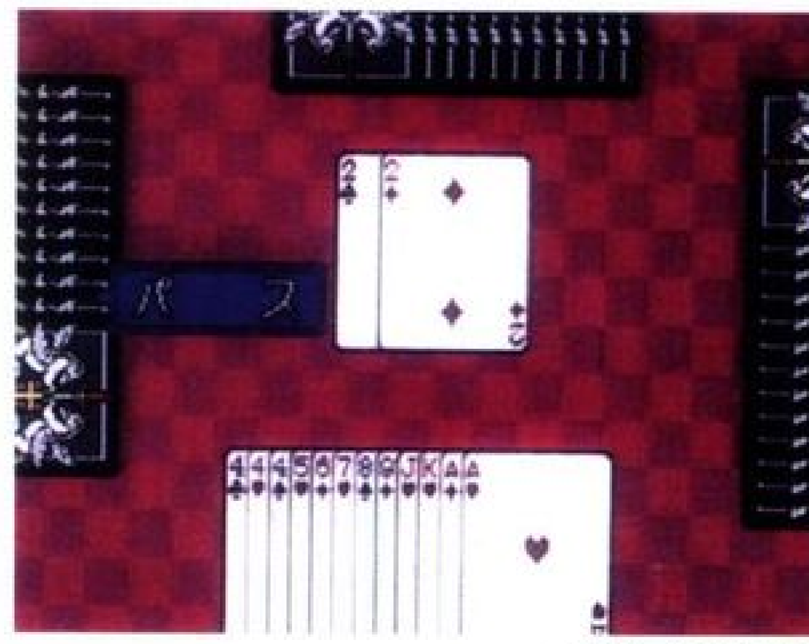
PS 시장의 문제점은 어느 정도 이해했다. 다음은 SCE가 앞으로 어떤 해결책을 낼 것인가 하는 점이다. 긴급책으로 딱 한번 실행된 적이 있었던 것이 소매점에서 재고 소프트를 사들이는 방법이었다. 같은 일이 다시 한번 시행될 수도 있지만, 그것은 어디까지나 긴급책이었다. 지금 불거져 나온 문제는 이른바 만성적인 것이 많고, PS시장은 다가올 PS 2 시장을 직시한 근본적인 유통 재정비의 필요성이 대두되고 있는 것일 수도 있다.

1500엔의 공방
-가격파괴 소프트 등장의 배경-

저가격화 실현의 뒷면에는 수많은 이유가 있었다

「SIMPLE 1500」을 필두로 일련의 저가격 소프트가 지금 PS시장에 활기를 불어넣고 있다. 사실 이와 같은 저가격 소프트가 등장한 배경에는 몇가지 이유가 있다. SCE에 의한 CD롬 제조가격 체계가 일률제를 벗어나 비례제로 바뀐 때문이다. 과거에는 정가에 관계없이 제조가격이 일정했지만, 이제 정가에 따라 로열티가 변동하는 방식으로 바뀐 것이다. 이에 따라 제작사는 정가를 낮추더라도 이익을 볼 수 있게 되었다. 가격을 낮추기 위해서는 당연히 메이커 각각의 노력 또한 필요한 것이다. 정가가 5,800엔인 소프트와 같은 방식으로 만들어서는 이익을 볼 수 없는 것은 당연한 일이다. 반드시 만들어야할 타이틀이 있다면 아주 낮은 제작비로 만들고, 과거의 작품을 리메이크하여 부활시킨다거나, 원래 있던 소프트를 그대로 사용, 새 소프트를 만드는 경우도 있다. 각 메이커들은 이런 방식으로 제작비 삭감을 통한 이윤을 얻고 있다.

저가격 소프트의 선두주자격인 「SIMPLE 1500」시리즈는 소프트 판매 누계가 200만개를 돌파할 기세다. 유저들의 요구를 멋지게 만족시킨 결과이다. 그러나 그 「SIMPLE 1500」시리즈에도 다른 회사의 라이벌 작품들이 등장했다. '박리다매'를 노린 이 장르에 경쟁상대가 등장했다는 것은 위협이 될 만한 일이다. 저가격 소프트 시리즈간의 품질 고급화 경쟁이 일어날 지도 모를 일이다.



▲저가격 소프트의 원조라고 말할 수 있는 타이틀이 바로 이 SIMPLE 1500 시리즈



◀이것은 「SuperLite1500 시리즈」, 「SIMPLE~」과는 판이한 소프트 라인업이 특징적이다

타이틀	메이커	가격	주요작품
SIMPLE1500	컬쳐 퍼블리셔즈	1,500엔	「THE 마작」, 「더 빌리아드」등
「SuperLite1500시리즈」	석세스	1,500엔	「수충」, 「난크로」, 「그림그리기 퍼즐」
본격파DE1300엔	헥트	1,300엔	「장기클럽」, 「캐디럭」
팝컬렉션1280엔	알트론	1,280엔	「미스랜드」, 「시티 브라보」

E3 Report
신작소프트 발표 줄이어
더욱 탄력을 받는 PS

지난 5월 미국에서 개최된 E3는 앞으로 PS
에 기대감을 가지게 하는 뜻 있는 이벤트였다.
우선 일본내 미발표 타이틀의 공개, 쭉 훑어보
자면 「스파이로 2」「천주 2」「V-RALLY 2」「코나
미 랠리 (가칭)」등등, 이 작품들은 일본에서도
아직 공개되지 않은 초기대작들이다. 각 부스
를 돌아보면, 스포츠 게임의 수가 무척 많았고,
PS 2의 '조작가능 시험기'에서 움직이는「GT」
의 시연을 보기 위해 관객들이 운집하는 일도
있었다. PS 2의 개발보드는 케이스 속에 가려
져 있어 실제 모습을 확인할 수는 없었다.



▲스퀘어 부스에서 상연된 데모. 이 아이의 모습은 혹시「패러사이트 이브 2」?



일본에서의 타이틀명은 「사루겟츄」지만 미국명은 「APE ESCAPE」▶



▲PS 2 개발 보드 주변에는 경비원들의 모습도…. 삼엄한 등장이 아닐 수 없었다

E3에서 선보인 PS소프트 주모작

● 그랜트리스모 2



◀역시 관심이 높았던 「GT 2」. 일본에서는 가을 게임쇼 즈음에나 플레이 가능할지도

● 스파이로 더 드래곤 2



◀일본에서는 전작이 발매된 지 얼마 되지 않았지만, 미국에서는 2편이 공개되었다

● 천주 2



◀어째서인지 미국에서 먼저 공개된 「천주 2」. 어떤 새로운 요소가 추가되었을까?

● 바이오해저드 3



◀일본에서는 정보가 막 공개되기 시작한 시점이지만, 이곳에서는 플레이가 가능한 데모가 공개되었다

철저비교 닌텐도 신하드 ↔ PLAY STATION 2

아직까지는 명확치 않은 점이 많은 두 하드웨어지만, 현재까지 밝혀진 것을 종합해 보았다.



발매예정 시기	2000년 연말예정(마쯔시타의 DVD미디어 대응머신도 같은 시기). 전세계 동시 발매 예정.	일본은 올겨울(SCE의 쿠다라기 켄 사장의 발언으로 볼 때, 2000년 4월 이전으로 판단 됨). 해외에서는 2000년 이후
메인 프로세서	IBM 커스텀 프로세서「Gekko」(400Mhz동작). 제조 프로세스 0.18미크론. PowerPC 아키텍처의 확장판이며, 저소비전력, 저발열에 효과가 높은 구리배선기술을 채용.	SCE와 도시바가 공동설계한 EmotionEngine(300Mhz동작). 0.18미크론 공정. MIPS계 CPU를 기초로 한 CPU에 강력한 부동 소수점 계산 엔진을 추가.
그래픽 프로세서	닌텐도와 ArtX사가 공동으로 개발한 LSI. ArtX사는 SGI에서 독립한 기술자들이 설립한 회사. 그래픽 메모리 내장. 0.18미크론 공정.	SCE가 개발한「Graphic synthesizer」. 초당 7,500만 미소폴리곤을 표현 가능하다고 발표됨. 4MB의 그래픽 메모리 내장/ 0.18 미크론 제조공정.
메모리	DirectRDRAM (올겨울부터 PC용으로 채택될 소자), 32MB. 데이터 전송력 3.2GB/초.	고속 DRAM테크놀러지라고만 밝혀짐(어떠한 소자인지는 불명). 용량 미공개. 데이터 전송능력은 3.2GB/초.
사운드	세부사항 미공개.	48채널 ADPCM(샘플링 주파수 44.1/48Khz)음악연주는 CPU파워를 이용하여 실현.
미디어	마쯔시타 전기 DVD테크놀러지에 카피 프로텍트의 강화 등 독자적 요소가 추가될 듯. 닌텐도 머신에는 DVD-VIDEO 기능이 없음(마쯔시타 머신에만 대응).	DVD-ROM 채용. DVD-VIDEO 대응 여부는 미공개.
입출력	본체 표준으로 통신기능을 가지고 있음. 그 밖의 사항은 미공개.	PC 카드 슬롯, USB 단자, IEEE1394 단자를 장비, 소프트에 따라 PC의 주변기기 사용가능.
키워드	'만질 수 있는 즐거움', '21세기의 비디오 게임'.	'정서의 합성', '차세대 플레이 스테이션'.
참여 예정 /예상 메이커	세부는 미공개, 초반에는 서드파티제를 택하지 않고 파트너 기업만 소프트를 개발. 코나미나 레어 등이 예상된다.	아트 딩크, 에닉스, 캡콤, 코에이, 코나미, 스퀘어, SCE, 남코, 반프레스토, 프롬 소프트 등.
예상발매 타이틀	마리오, 젤다의 전설, 동키콩, F-ZERO, 포켓 몬스터, 스타워즈. 패미컴 → 수퍼 패미컴 → N64의 변천에 따라 하드웨어의 형태에 맞게 소프트의 형태가 변화했지만, 인기 시리즈의 계승 발전이 기대된다.	파이널 판타지, 철권, 킹스필드 그랜트리스모, 바이오해저드. 단 PS 2 가 지향하는 혁신성 때문에, 시리즈 최신작이 종래의 단순한 연장선이 될 지는 미지수.
비고	'돌핀'이라는 코드네임을 가지고 있다. 얼마 안있어 통신기능을 더욱 강화시킨 버전(코드네임 'X-21')이 마쯔시타 전기에서 발매될 예정.	현행 PS 와의 소프트웨어 하위 호환. PS용 소프트는 포켓스테이션이 필수인 소프트도 있기 때문에 아마도 메모리카드를 비롯한 일부 주변기기를 그대로 사용할 수 있을 것으로 보임.

Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 파이널 판타지 8
PS/RPG/스퀘어/99년 2월 11일/7,800엔



2 사가 프론티어 2
PS/RPG/스퀘어
99년 4월 1일/6,800엔



3 에이스 컴뱃3
PS/슈팅/남코/99년 5월 27일/6,800엔

4 더 킹 오브 파이터즈 '98
PS/격투액션/SNK/99년 3월 25일/5,800엔

5 슈퍼 로봇대전 F 완결편
PS/S · RPG/반프레스토/99년 4월 15일/6,800엔

6 오메가 부스트
PS/3D슈팅/SCEI/99년 4월 22일/5,800엔

7 비트 매니아 3rd MIX
PS/리듬액션/코나미/98년 10월 1일/5,800엔

8 테일즈 오브 판타지아
PS/RPG/남코/98년 12월 23일/5,800엔

9 버스트 어 무브 2
PS/리듬액션/에닉스/99년 4월 15일/5,800엔

10 두근두근 메모리얼 - 여행의 시
PS/어드벤처/코나미/99년 4월 1일/5,800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 던전스 앤 드래곤즈 컬렉션
SS/액션/캡콤/99년3월4일/5,800엔



2 버추어 파이터 3tb
DC/격투액션/세가/
98년 11월 27일/5,800엔



3 더 하우스 오브 더 데드 2
DC/건슈팅/세가/99년 3월 25일/5,800엔

4 세가랠리 2
DC/레이싱/세가/99년 1월 14일/5,800엔

5 소닉 어드벤처
DC/액션/세가/98년 12월 23일/5,800엔

6 다이너마이트 형사2
DC/액션/세가/99년 5월 27일/5,800엔

7 엘리멘탈 기믹 기어
DC/A · RPG/99년 5월 27일/5,800엔

8 프랜즈
SS/어드벤처/99원 4얼 29일/7,800엔

9 슈퍼로봇대전 F 완결편
SS/S · RPG/반프레스트/98년 4월 25일/5,800엔

10 두근두근 메모리얼 - 여행의 시
SS/어드벤처/코나미/99년 4월 1일/5,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 젤다의 전설 - 시간의 오리카나-
N64/RPG/닌텐도/98년 11월 21일/6,800엔



2 실황 파워풀 프로야구 6
N64/스포츠/코나미
99년 3월 25일/7,800엔



3 마리오 카트 64
N64/레이싱/닌텐도/96년 12월 24일/9,800엔

4 포켓몬스타디움2
N64/기타/닌텐도/99년 4월 30일/5,800엔

5 실황 축구 - 프랑스 월드컵 98
N64/스포츠/코나미/98년 6월 4일/9,800엔

6 슈퍼 마리오 64
N64/액션 어드벤처/닌텐도/96년 6월 23일/9,800엔

7 파워프로군 포켓
GB/스포츠/코나미/99년 4월 1일/4,500엔

8 드래곤 퀘스트 몬스터즈 GB
GB/RPG/에닉스/98년 9월 25일/4,900엔

9 악마성 드라큘라 묵시록
N64/액션/코나미/99년 3월 11일/7,800엔

10 젤다의 전설 -꿈꾸는 섬 DX-
GB/RPG/닌텐도/98년 10월 12일/3,500엔

: 지난달과 동일　: 새로 순위 진입　: 지난달보다 내려감　: 지난달보다 올라감

■ 통계기간: 1999년 6월 1일 ~ 6월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 99년 7월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 철권 3
격투액션/남코



2 킹 오브 파이터즈 '98
격투액션/SNK



3 소울 칼리버
격투액션/남코

4 비트 매니아 3rd MIX
리듬액션/코나미

5 EZ2DJ
리듬액션/어뮤즈월드

6 버추어 파이터 3tb
격투액션/세가

7 더 하우스 오브 더 데드 2
건슈팅/세가

8 타임 크라이시스 2
건슈팅/남코

9 버스트 어 무브 2
리듬액션/에닉스

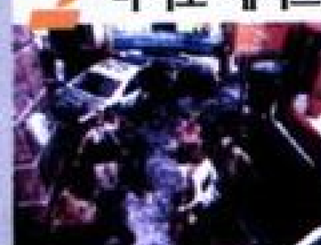
10 나이트 오브 밸러
액션/IGS

기대 소프트 Top 10

1 철권 TT
ARC/격투액션/남코/99년 7월 예정



2 바이오 해저드3 -라스트 이스케이프-
PS/어드벤처/코나미/미정



3 드래곤 퀘스트 7
PS/RPG/에닉스/미정

4 셴무
DC/RPG/세가/99년 10월 28일

5 그랜트리스모 2
PS/레이싱/SCE/99년 9월 예정

6 성검전설 3
PS/RPG/스퀘어/99년 7월 15일

7 바이오 해저드 - 코드 : 베로니카
DC/어드벤처/캡콤/99년 겨울 예정

8 그랜디아 2
DC/RPG/게임아츠/미정

9 슈퍼마리오 RPG2
N64/RPG/닌텐도/미정

10 듀프리즘
PS/A · RPG/스퀘어/99년 가을 예정

기종별 추가 멘트

각 기종 모두 상위권에서는 거의 움직임이 없었으나 「철권 TT」의 소식이 전해짐과 동시에 「철권 TT」의 인기몰이는 물론 「철권3」가 다시 관심을 끌기 시작하는 현상을 보이고 있다. 과연 올 여름을 뜨겁게 달굴 「KOF'99」와 「철권 TT」의 싸움은 누구의 승리로 끝나게 될까?

◆ 플레이 스테이션

'NEW' 자가 많이 붙는 달은 참으로 신나는 달이라고 할 수 있다. 이번 달에도 3 타이틀이나 'NEW'로 등록되었다. 물론 판매통계이고, 약간의 시간적 차이가 있다 보니 실제 독자들이 즐기는 게임과는 다소 차이가 있을 수도 있지만 아무튼 맨날맨날 'NEW'로 가득한 달이었으면 좋겠다.

◆ 드림/세가 새턴

저조한 분위기의 DC와 이제는 시골영감 처럼 느껴지는 SS. 하지만 아직도 희망은 있다. 따라서 그다지 큰 변동이 없는 인기 순위보다는 일단 기대 순위에서 더 많은 DC, SS 게임들이 나와 주었으면 하는 바램이다. 어서 나오너라! 「셴무」, 「바이오 해저드」, 「소울 칼리버」, 「버추얼 온」….

◆ 닌텐도/GB

「젤다」의 장기 집권!! 다행인지 불행인지…. 이제는 N64에도 새바람이 불 때도 되었건만…. 하지만 닌텐도가 사라지는 날까지 「젤다」는 순위를 지키고 있으리라 생각한다. N64로, GBC로, 혹시 돌핀까지? 사실 맨날 바뀌는 인기 순위 보다는 듬직한 맛도 조금은 있는 것이 그다지 나쁘지는 않다.

◆ 아케이드

「KOF'98」의 레이스가 이제 조금 수그러지고 있다. 물론 그 이유는 이제 「KOF'99」가 나올 때가 되었다는 것을 의미하며, 「철권TT」와의 치열한 접전을 위한 전초전이기도 하다. 과연 올 여름을 뜨겁게 달굴 타이틀은 「KOF'99」일까? 「철권TT」일까? 자못 관심이 집중된다.

◆ 기대 소프트

기대 순위에서도 PS의 독주는 계속된다. 10 타이틀 중 무려 5개. 이제는 일본에서 조차 PS의 독주를 곱게 보아 넘기지 않는 모양이다. 코나미의 DC용 「바이오 해저드」와 남코의 DC용 「소울 칼리버」가 바로 그 증거. 이제는 조금 DC도 살려 주어야 할 필요성을 느끼나 보다.

파워 나침반

투자의 기본은 안전입니다

오른쪽에 있는 평가자의 설명을 보고 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 이번 호부터 대욱 세분화되어 10~0의 열 한 단계(숫자가 높을 수록 추천도가 높다)로 구분된다. 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부' 보다는 '플레이여부' 로 생각하자. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

A. 스프리건 -루나버스-

PS/프롬 소프트웨어/액션/6월 17일



B. 다이너마이트 형사2

DC/세가/액션/5월 27일



C. NBA 인더존 '99

PS/코나미/스포츠/6월 3일





Sanai Wolf

게임을 넓게 즐기지 않고 좁고 깊게 파며 한 장르의 게임을 두 가지 이상 즐기지 않는다. A+급 게임만을 추구하고 B급 이하의 게임은 철저히 무시하는 극단적인 편식 게이머. 대신 한 번 빠진 게임은 반드시 경지에 다다르고야 만다.

GO, GO, GO! : 대전 격투, 액션, 리듬액션

A. 스프리건 — 5

원작을 보지 않아서 그런지 게임의 첫인상은 솔직히 '별로' 였다. 게임을 플레이 해나가면서 계속 느끼는 것은, '음, 이건 여기서 따왔군', '어허? 여긴 또 저거랑 비슷하잖아?', '어쭈구리 그거 냄새도 나는데~' 뭐, 이 정도이다. 요즘 우리 가요계에 만연되어 있는 '여기저기서 골고루 베껴와서 표절곡으로 안 걸리기' 풍조가 생각나는데…, 첫인상은 '별로' 였고 끝 맛은 '그저 그렇군' 이었다.

B. 다이너마이트 형사2 — 7

제법 재밌게 즐길만한 액션임에도 불구하고 보급률은 저조했던 아케이드판 다이너마이트 형사2. DC판은 아케이드판에 비해 확실한 업그레이드가 단행되었다. 그래픽적인 면에서의 발전이 가장 눈에 띄는데 하드웨어의 위력을 확실히 실감할 수 있는 부분이다. 특히 구출대상이 예뻐졌다는 것은 쌍수를 들고 환영할 일. 아케이드판의 그녀 얼굴은 구출의 욕을 충분히 꺾어버릴 수준이었다. 100인 대전, 미니게임 등 이것저것 새로운 것이 들어가 있기는 하지만 게임 자체만으로도 충분히 즐겁다.

C. NBA 인더존 '99 — 4

실황시리즈 등 코나미의 스포츠 게임에는 확실한 신뢰를 가지고 있었는데…, 인더존99는 그리 만족스럽지 못하다. 스포츠 특유의 긴장감이 느껴지지 않는 것은 바로 연출의 부족함 탓. 골이 들어가면 일제히 부동자세가 되어 버리는 선수들 때문에 가끔씩 골 넣기가 두려워 질 때가 있다. 심각하게 썰렁한 환호성은 텅 빈 코트 안에서 홀로 연습하고 있다는 느낌을 준다. 게임자체는 평이한 수준. 농구광 형제라면 형이나 동생 중의 한 명이 사는 것도 나쁘지는 않을 듯.



천년 펭귄

플레이어가 시간과 노력을 들이면 그 성과가 확실히 나타나는 게임을 좋아한다. 집중력이 강해 한번 게임을 잡으면 놓지를 않는다. 그래서 주로 즐기는 게임은 쉽게 진행되고 깊이 있는 스토리의 게임을 선호한다.

GO, GO, GO! : 어드벤처, RPG

A. 스프리건 — 6

이것은 누가 보아도 메탈기어 솔리드! 하지만 그 안에 내포되어 있는 게임성은 무시할 없는 것이다. 원작에 등장하는 기술들이 모두 재현되는 것은 아니지만 나름대로 원작의 분위기를 살리려고 노력한 흔적이 보인다. 무엇보다도 자신의 주위에 웨이브를 만들어 적을 날려버릴 때의 쾌감은 메탈기어에서는 맛볼 수 없는 각별한 것! 하지만 제멋 대로인 시점의 변화와 프롬 특유의 그래픽 스타일이 어드벤처류의 게임에는 어울리지 않는다는 것을 다시 한번 확인 할 수 있는 작품이기도 하다.

B. 다이너마이트 형사2 — 8

이것은 새로운 게임인가? 다이너마이트 형사 3가 분명하다! …라는 생각이 들 정도로 놀라운 그래픽적 발전을 보여준다. 조작감도 더 좋아진 느낌이고 기술들도 아케이드 판보다 쉽게 나가는 편이다. 같은 게임이라도 그래픽만 바뀌어도 이렇게 느낌이 다르구나 하는 것을 느꼈다. 마지막에 나오는 일명 「대마왕의 딸」이라고도 불리우는 인질조차도 조금 예뻐졌다. 전작처럼 유저들을 위한 서비스도 추가되어 있다는 점도 마음에 든다.

C. NBA 인더존 '99 — 6

스포츠 게임을 그다지 즐기지 않는 편이지만 첫 느낌은 '나쁘지 않다' 였다. NBA 선수들의 액션을 충분히 표현하기 위해서 모든 버튼을 활용해야 하는 시스템은 여전하다. 조작에 익숙해지기 시작하면 서서히 다양한 액션이 연출되는 것을 볼 수 있다. 나름대로의 지능 플레이도 펼칠 수 있고, 예약된 작전대로 골을 넣었을 때의 성취감도 상당하다. 마음에 안 드는 것이 있다면 어설픈 리듬 액션 암기력 테스트 게임 같은 덩크 콘테스트 뿐.



Midist

시간이 흐름에 따라 복잡한 게임보다는 가벼운 마음으로 즐길 수 있는 게임을 선호하게 되었다. 주위에서 나이는 못 속인다는 비난을 받고 있는 시들어 가는 게이머. 그러나 어떤 게임에 관해서는 파워 추종을 불허한다고 자신은 말하는데…, 어떤 게임은 과연 어떤 게임일까?

GO, GO, GO! : 2D 전반, 리듬액션

A. 스프리건 — 7

툼레이더 스타일, 그리고 메탈기어 스타일, 가끔은 마리오 스타일…. 이와 같은 스타일들을 프롬 특유의 시각으로 풀어본 작품이 아닐까 싶다. 이전까지 프롬이 만든 3D 게임과는 다소 다른 분위기를 보여준다(여전히 어두컴컴하다는 것은 비슷). 시점이 다소 불편하다는 것과 공격 및 데미지 판정이 애매모호하다는 것이 불만(펀치로 박스를 가격할 때 1, 3발이 박스에 맞으면 2, 4발은 안 맞는 경우는 무슨 경우냐?). 여기저기 손을 봐서 스프리건 인테그럴을 만들지는 않을지?

B. 다이너마이트 형사2 — 9

생각하지 않고서 즐길 수 있는 게임은 얼마나 행복한가…. 또한 생각한 대로 움직일 수 있는 게임이라는 것도 얼마나 행복한가…. 이 두 가지 '옳은 소리' 를 적절한 선에서 잘 섞어냈다는 느낌이 드는 게임이다. 아케이드판보다 깔끔해진 것은 사실이지만 DC의 발색이 주는 느낌 탓인지 전체적으로 가벼워진 듯한 느낌을 받는다. 물론 로딩의 괴로움이 없기 때문에 허접은 단점은 거의 가려진다. 고전게임 등의 부가 요소들을 굳이 넣지 않았더라도 충분히 여러 번 즐길 수 있는 게임. 특히 마지막의 우정파괴 이벤트는 압권이다.

C. NBA 인더존 '99 — 3

농구 게임하면 EA의 라이브 시리즈와 코나미의 파워덩커즈(최근 이름은 '인 더 존' 따위로 바뀌었지만…)가 각각의 특색을 가지고 시리즈를 거듭해 왔다. 코나미 쪽은 액션 버튼 시스템을 이용한 액션도 높고 박진감 있는 농구 게임을, EA는 다양한 작전을 펼칠 수 있는 시뮬레이션성이 짙은 농구 게임을…. 그런데 이 작품은 코나미의 '특이함' 이 만든 명성을 순식간에 허물다 못해 땅으로 깊이 파묻을 정도로 EA의 냄새가 짙다.



GON

기발하고 참신한 게임을 좋아하며 특히 고전게임에 조예가 깊다. 보통 사람들이 잘 하지 않는 게임들에서 즐거움을 찾는 독특한 취미를 가지고 있다. 장르에 국한되지 않게 게임을 즐기며 액션에 강한 면을 보인다. 머리를 쓰자 머리를!!

GO,GO,GO!: RPG, 액션, 퍼즐

A. 스프리건 — 6

일본에서 상당히 호평을 받았던 만화를 프롬에서 게임으로 만들었다. 게임의 방식은 메탈기어 스타일의 액션 게임으로 파츠라는 아이템을 손에 넣으면 다양한 공격을 할 수 있다. 그래픽이나 음악 등의 여러 가지 면을 살펴 볼 때는 '역시 프롬의 게임이군' 이라는 생각이 든다. 난이도는 할만한 수준이고 박진감도 괜찮은 편으로 한번쯤 구입해보는 것은 어떨까라는 생각이 든다.

B. 다이너마이트 형사2 — 8

세가의 아케이드 액션 인기작이 드캐로 부활! 원작은 모델2 기판으로 만들어졌지만 이식된 기종은 그보다 성능이 좋은 드캐. 그냥 한눈에 봐도 초월이식이라는 걸 알아차릴 것이다. 이번에도 세턴 때처럼 고전게임이 수록되어 있어서 즐거울 따름이다. 게다가 예전의 세가답지 않은 서비스 정신도 가득! 박진감 넘치는 액션게임을 하고 싶다면 꼭 해보도록 하자.

C. NBA 인더존 '99 — 5

이 게임을 해보고 제작사가 어디일지 무척이나 궁금했다. '코나미는 아니겠지?' 라고 생각을 했건만…. 여지껏 해왔던 코나미의 농구 게임들에 비해서 실망이다. 오프닝 동영상도 멋지고 조작감도 괜찮고 메뉴도 다양해서 좋다. 하지만 정작 본 게임을 해보면 밋밋한 느낌이다. 호쾌하게 덩크슛을 넣으면 진동은 오지만 별로 감흥도 없고 관중들의 반응도 썰렁하다. 박진감이 부족한 것이 아쉬울 따름이다.

발매 소프트의 대가뭄이었던 5월이 지나고 이제 서서히 할만한 게임들이 눈에 띄기 시작한다.
사이버 오그로 팬들에게 실망을 안겨주었던 스퀘어는 '레이싱 RPG' 라는 실험성 짙은 시도를 해보지만 좋은 평은 들리지 않고 있다.
DC 쪽은 셴무가 등장하기 전에는 대작이라고 부를 만한 것이 없을 듯 하고 N64에서는 루카스 아츠의 스타워즈 레이서가 영화 스타워즈의 인기를 등에 업고 의외의 호평을 듣고 있다. 나침반에는 나오지 않았지만 로봇대전 컴플박스와 그랜디아는 강력 구입추천작.

D. 레이싱라군

PS/스퀘어/레이싱RPG/6월 10일



참신하다! 참신하단 말이다! 단지 참신할 뿐이란 말이다! 여기서 참신하다는 것은 예전에 아무도 안 했던 짓을 괜히 혼자 했다는 뜻. 레이싱 + RPG 라…. 잘만 만들었으면 괜찮았을 법한데 잘 못 만든 것이 문제다. 지나가던 트럭에 시비 걸어서 승부를 벌인 후 이기면 파츠를 빼앗아 온다는 설정에서 RPG의 냄새를 느껴보라는 건지…. 게다가 예측 운전이 절실히 요구되는 레이싱모드(0, ×초 이후에나 입력이 먹힌다)…. '속았다 스퀘어 콜렉션' 이 하나 더 늘었다!

3

레이싱 RPG란 이런 것이었나? 음… 개인적으로 이건 레이싱계의 데스 크림존으로 분류하고 싶다. 갑자기 요코하마 신속 전설이라는 테마로 시작되는 스토리. 도저히 봐줄 수 없는 캐릭터 디자인과 진화를 거듭해 가는 자동차. 초반에는 정말 뭣 같은 조작감까지 한 몫 거든다. 후반부에 도달해 자동차를 개량에 개량을 거듭하면 거의 R4 수준의 레이싱이 가능하지만 그 후반부까지 도달하는데 어느 정도의 인내심이 요구되는지는 게임을 해본 사람만이 알 것이다. 이것이야말로 「본격 3D 레이싱 RPG」! 스퀘어! 진정 변혁을 꾀하는가!

5

로딩 화면에 폴리곤 화면을 집어넣은 이유는 기다리는 지루함을 덜기 위한 것입니까? 이를 일컬어 '긁어 부스럼' 이라고 하는 겁니다. 배고프다고 설사약 집어먹습니까? 안해도 될 일을 하면 괴로운 겁니다. 일단 발상은 참 좋더군요. 레이싱 RPG 라…. 깜빡 속았습니다 그려…허허허…. 요코하마의 공기를 마시는 것만으로 당신은 빨리 달릴 수 있다고 생각했던 것입니까? 후훗! 안될 말씀…. 아마도 스퀘어는 다음에 멋진 작품을 만들기 위해 잠시 웅크리고 있는 게지….

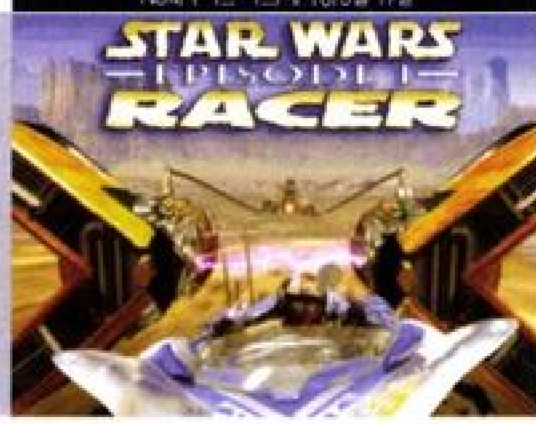
3

스퀘어에서 자신 있게 내놓은 '세계 최초'의 레이싱 RPG(세계 최후의 레이싱 RPG가 되기를 바란다). 시디를 플스에 넣으면 '하이 스피드 레이싱 RPG' 라고 나온다. 하지만 실제로 게임에 들어가 보면 '속았다' 고 느낄 것이다. 이런 방식의 그래픽도 더 이상은 지겹고 레이싱 부분은 정말 할 맛이 안난다. 조작감이 너무 안좋으며 특히 레이싱의 꽃이라 불리는 드리프트의 감각이 영 아니고, 그다지 스피드감도 안난다. 음악도 밋밋하고 스퀘어답지 않게 로딩도 길다. 그리고 캐릭터 디자인은 최악이다! 본인은 스퀘어에 하나만 물어보고 싶다. "경파가 무엇인지 아십니까?"

2

E. 스타워즈 레이서

N64/루카스 아츠/레이싱/5월 19일



이거 의외다. N64의 레이싱이라고 해서 '마리오 카트' 류를 예상했는데 결과는 전혀 딴판. 본격 스피드감 중시 레이싱게임으로 속도감 하나는 정말 확실하게 보장해 준다. 보기와는 다르게 레이싱 테크닉적인 면도 상당히 잘 만들어져 있다. 파츠 개조 등 여러 요소가 있기는 하지만 게임의 빠른 스피드에 익숙해져 버리면 금새 식상해 질 듯. PC판에 비해 해상도는 좀 떨어지지만 조작감 면에서는 다소 우위.

5

PC판을 먼저 접해본 것이 본인의 눈을 높여버리고 말았다. 하지만 N64로서는 그런 대로 상당한 수준의 그래픽과 속도감을 느끼게 해준다. 기체 자체가 자동차와는 완전히 틀려서 레이스가 마치 비행 시뮬레이션을 보는 것 같은 생각이 들게 한다. 움직임도 상당히 틀리다. 레이스 자체도 경주를 한다기보다는 살아남기 위한 몸부림을 치고 있는 듯한 느낌이 들어 영화 원작의 분위기를 잘 살린 것 같다. 기체 튠 업 효과도 확실하다. 단점이 있다면 해상도가 떨어져 앞이 잘 보이지 않는 극악 코스 정도?

8

PC용에 있는 동영상이 없다는 것은 다소 불만이다(동영상이 있기를 기대하는 것은 좀 과한 욕심이겠지만…). 해상도와 동영상을 제외하면 PC용과 다를 바가 없다. 즐기는 재미를 느끼려면 게임기 쪽이 훨씬 낫지 않을까 싶기도 하다. 다소 단조 레이싱이 될 뻔한 것을 복잡하고 다양한 코스로 극복하고 있다. 상금이 걸려 있다는 것이 주색잡기에 치중하는 나같은 인간을 더욱 불타게 한다. 스피드감 그리고 부유감. 돈에 대한 열망. 즐거운 한 때를 약속한다.

9

이번에 개봉된 스타워즈 에피소드1에서의 레이싱 부분을 게임으로 만든 것이다. 그래픽적인 면에서는 역시 N64라고 할 수 있을 정도이다. 원작인 영화 스타워즈의 분위기도 잘 재현되어 있다. 이 게임에서 가장 맘에 드는 것은 스피드감! 이거 하나만 가지고 봐도 최고다! 스피드 광이라면 불타오를 만한 게임이다. 상대방에게 부딪혀 데미지를 주는 것도 좋지만 무기가 들어가면 더욱 좋지 않았을까 하는 아쉬움도 있다. 그동안 쌓인 스트레스가 있다면 이 게임으로 풀어보자!

8

F. 소울 리버

PS/에이도스/액션/미발매



뻔하디 뻔하지만 그래도 봐줄 만한 오프닝이 끝나고 게임이 시작됐을 때 가장 먼저 떠오르는 생각은 '천주', 혹은 '나찰의 검' 이었다. '뭐 그렇고 그런 3D 액션?' 이라는 불안감이 엄습해왔지만 이내 해소. 이유는 탁월한 조작감이다. 섬세한 조작은 좀 힘들더라도 막힘 없는 시원시원한 조작감에 점수를 주고 싶다. 타격감이나 액션도 비교적 괜찮은 편. 그러나 섬세한 조작이 힘든데도 섬세한 조작을 원하는 부분이 많아 익숙해지기 전에는 약간의 짜증을 감수해야 할 것이다.

5

깔끔한 폴리곤으로 표현된 주인공에 혹해서 무심코 집어 온 CD. 알고 보니 툼레이더로 유명한 에이도스의 작품! 진행 방식도 툼레이더와 마찬가지로 '3D 공간 안에서 길 찾기'. 하지만 수수께끼의 요소가 툼레이더보다 다양하고, 말 그대로 피 튀기는 전투 또한 본인의 마음을 두근거리게 만든다. 하지만 결정적으로 조작이 섬세하지 못하다. 툼레이더처럼 다양한 매달리기 테크닉이나 벽에 기대어 걷기 같은 3D 던전에서는 필수적인 조작들이 없다. 걷기와 앉기, 점프와 비행이 전부…. 던전의 난이도가 높은 것도 이 때문이다.

7

정식버전이 발매되면 좀 쉬워질까…. 트랩 던전류에는 워낙 약한 본인인지라 여기저기 뛰어다니며 '날아라 파리소년 지구 끝 절벽에 앉아 땅 꺼질 한숨을…' 이라는 놀이를 하다가 전원을 내리기를 수차례…, 진인 무도한 파리 소년의 만행에 몸을 떨기를 수차례…, 돌기둥 위에 올라 낙심하기를 몇차례 반복한 뒤에 결심했다. 나중에 정식버전 나오고, 공략본 나오면 따라가면서 플레이해야지 라고…. 그 전까지는 될 수 있으면 플레이를 삼가자. 뭐 그래픽이 좋은 것은 인정하지만….

4

툼레이더 시리즈로 유명한 에이도스의 새로운 게임. 그래픽적인 면에서는 나무랄데 없으며 분위기 또한 맘에 든다. 적을 죽이면 영혼을 흡수하는 시스템도 재밌다. 하지만 이 게임의 제작자가 양놈들이라 그런 건지 짜증나는 난이도는 좀 어떻게 안되는 건가? 이왕 이것을 선택한 유저라면 한번 진득하게 해볼 것을 권한다.

6

G. 기타 프리크스

ARC/코나미/리듬액션/가동중



비트매니아나 EZ2DJ 만큼의 몰입도는 없지만 그래도 재미있게 즐길 수 있다. 기타 좀 만져본 사람이라면 금방 시시해질 듯. 하지만 그렇지 않은 사람에게는 색다른 경험을 해 볼 수 있는 기회가 될 것이다. 아쉬운 점이라면 락커의 혼을 불사를 만한 곡을 찾아보기 힘들다는 것. 오락실에서 미친 듯이 헤드뱅잉 해대는 사람을 보고 싶었건만 이런 곡들로는 약간의 무리가…. 또 한가지 아쉬운 점이라면 통체의 특성상 차례를 기다리며 동전을 걸어둘 만한 곳이 없다는 것이다! 미리 넣어두던지 눈치껏 자기 차례 찾아서 하던지….

7

리듬 액션 게임에 무디어진 탓인가? 별 감흥이 오지 않는다! 예상외로 조작감이 나쁜 기타를 치고 있노라면 손가락이 아파온다. 락 음악을 연주하는 듯한 광란의 피크 테크닉도 상상했었지만 전혀…. 곡들도 전반적으로 기타 연주에 어울리는 곡이 아니다. 비트 매니아의 콘트롤러를 기타 모양으로 바꾸었다는 느낌 정도밖에 안 든다. 판정도 애매모호해서 견반 자체는 쉬운데 클리어가 어려운 양상을 보인다. 신선한 감각을 느끼고 싶을 때에만 하는 것이 좋을 듯하다.

7

나는 기타를 꽤 친다. 자랑이 아니라 정말로…. 그런데 기타 프리크스는 도무지…. 익숙해지지가 않는다. "비트매니아에 기타의 옷을 뒤집어 씌웠을 뿐이야! 이딴 건 오락도 아니야!"라고 같이 동행한 리뷰어들에게 고함을 쳤다. 악보가 위아래로 흐르는 건 전혀 기타연주스럽지 못하다. 세 플랫으로만 연주하는 기타라는 설정도 도무지 맘에 들지 않는다. 그러나 오늘도 변함없이 내 손에는 500원이 들려질 테고… 또 이 이해 못할 게임을 하러 발걸음을 옮길 것이다…. 왜지?

8

코나미의 리듬액션 시리즈 4번째 작품. 이번에는 플레이어가 기타 리스트가 되어 멋진 연주를 해볼 수 있다. 수록된 음악들도 좋고 역시 코나미의 번뜩이는 아이디어는 대단하다. 판정이 좀 난해해서 보기보단 어렵고 실제 기타를 연주하는 것처럼 튕기는 맛도 부족하다. 사람들 앞에서 기타 모양의 컨트롤러를 들고 멋지게 폼을 잡아보도록 하자!!

8

GAME POWER

「게임챔프」의 명성에 '파워'를 더한 신감각 게임지



게임파워가 확 바뀌었습니다!



이미 예고한 대로 게임파워가 과감한 대 변신을 시도했습니다.
물론 마음에 드시는 독자분들도 계시겠지만 그렇지 못한
독자분들도 계시리라 생각합니다.
하지만 이제부터 게임파워는 귀를 더 크게 열어 놓으려고 합니다.
'애독자 엽서'를 더욱 크고 자세하게 만든 것도 그런 이유에서입니다.
첫술에 배부를 수 없듯이 분명 불만족스러우신 부분들이 많이 있으리라 생각합니다.
이런 점들을 많이많이 적어 보내주세요.
꾸준히 독자 여러분들의 의견을 수렴하여 같이 만들어 가는
'게임파워'로 다시 태어나고자 합니다.

거듭 태어난 게임파워의 다짐

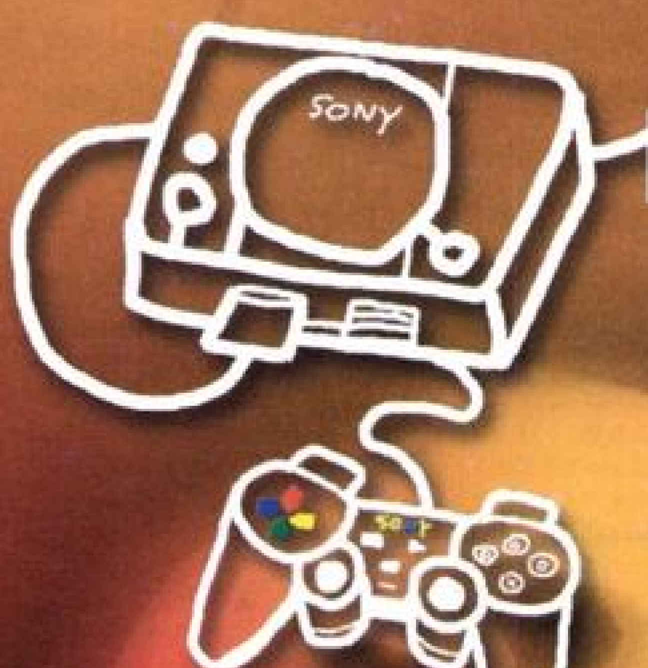
- 애독자 여러분들의 의견을 최대한 수렴, 내용을 계속 바꾸어 나가겠습니다!
- 항상 질 좋은 빠른 정보만을 전달하겠습니다!
- 최고의 공략을 제공하겠습니다!
- 재미있고 유익한 기획기사를 만들겠습니다!
- 독자들과 함께 만들어 가는 게임파워가 되겠습니다.

- 게임파워 편집진 일동 -

GAME POWER

PS 2가 나온다는데...

[이성필 팀장]



오는 9월 개최될 예정인 「동경 게임쇼'99 秋」. 이번 게임 쇼에서는 보다 구체적인 모습으로 「PS2」의 모습이 등장하게 될 예정이다. 하지만 PS 유저의 한 사람으로서 과연 이것을 기뻐해야 하는 지, 슬퍼해야 하는 지 알 수가 없다.

SS의 경우를 생각해 보면 DC가 발표되자 많은 SS 유저들은 매우 난감해했던 것으로 기억난다. 그것은 이제 내 '하드웨어'가 고물이 되었구나 하는 느낌으로부터 출발하는 감정일 것이다. 또한 당시 SS의 시장 상황도 좋지 못했고, DC와 SS의 호환성이 전혀 없다는 부분도 매우 크게 작용했다. 결국 SS 유저들조차 DC를 원래는 자기들의 하드웨어로 나와야 할 소프트 마저 뺏어간 하드웨어 정도로밖에 받아들이지 못했으니…. 특히 「버추어 파이터 3」의 경우 SS를 가지고 있던 유저들은 그것이 자기의 '하드웨어'로 개발중이라는 이야기를 1년 이상 들어가며 끝까지 SS를 포기하지 않았다. 하지만 DC의 발표와 함께 '개발포기'로 이어지고, 이것이 SS 유저들을 분노하게 만들기도 했다. 물론 나중에 DC용 「버파」의 퀄리티에 만족한 이들도 있지만….

이제 PS2가 나오기는 할텐데, 위의 그런 문제들이 되풀이될까 두렵다. 물론 SS 보다는 시장 상황이 좋기는 하지만 오히려 그것이 부담이다. 이미 수없이 깔려 있는 PS. PS2가 나온다고 해서 과연 소니는 소비자들을 향해 '이제 너희는 PS를 버리고 PS2를 사!!' 라고 자신있게 말할 수 있을까? 물론 SS의 전철을 밟지 않기 위해 PS의 소프트가 PS2에 호환되는 시스템이 채용되었지만 결국 언젠가부터는 PS2 전용 소프트들이 생산되기 시작할 것이다.

과연 그 때가 되면 이 지구상에 깔린 5천만 대(작년 12월 기준) 이상의 PS는 순식간에 황태자의 자리에서 쫓기나 '천덕꾸러기'로 전락할 것인가? 미묘한 감정들이 많은 생각에 젖게 한다!!

끝나지 않는 마나의 이야기

성검전설 -레전드 오브 마나-

장르	RPG
제작사	스퀘어
발매일	7월 5일
발매가	5,800엔



스퀘어의 또 다른 기대작인 성검전설의 최신작 「레전드 오브 마나」. 드디어 발매일이 코 앞으로 다가왔다. 이번 호에서는 막판 최종 점검!! 체험판에서는 확실히 알 수 없었던 '몬스터 페트를 잡는 방법'과 '몬스터를 파트너로 키우는 방법'에 대해서 알아보기로 하자!





어쨌든 간에 우선 몬스터를 잡아보자!!

몬스터를 잡아 애완동물처럼 키우는 몬스터 페트 시스템. 몬스터의 새끼를 포획해서 다양한 방법으로 육성시켜 나중에는 든든한 파트너로까지 키워나가는 것이 이 시스템의 목적이다. 그럼 일단 몬스터 새끼부터 잡으려면 어떻게 해야하나?

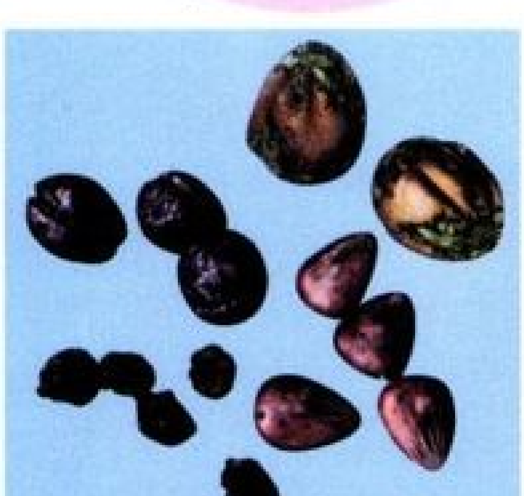
몬스터가 좋아하는 것부터 찾아라!

사냥의 기본은 좋은 먹이감, 즉 미끼에 달려있다고 해도 과언이 아니다. 몬스터들이 좋아하는 과일이나 고기를 미끼로 사용하는 것이다. 이것들을 사용하면 평상시보다 몬스터를 잡을 수 있는 확률이 훨씬 높아진다.



미끼가 되는 과일의 씨앗을 얻어라!

마이 홈 근처에 있는 과수원. 그곳에는 트렌트라는 늙은 거목이 살고 있다. 트렌트는 몸 안에 여러 가지 씨앗을 재배하고 있으며, 동시에 이 씨앗들을 순식간에 성장시키는 능력도 지니고 있다. 몬스터를 잡기 위한 과일의 씨앗은 바로 이 트렌트에게서 얻을 수 있다. 트렌트의 가지에 열리는 다양한 과일들을 일단 보관함까지 옮기고 나서 몬스터를 잡을 기회를 엿보도록 하자.



▲ 그의 몸 안에는 사리… 아니 씨앗이!



◀ 트렌트는 인심 좋게 생겼다

체험판의 기술은 안 통한다!

체험판과는 다르게 본 편에서는 몬스터의 성체를 잡을 수 없다. 무조건 유아기의 몬스터만 잡을 수 있는 것이다. 하지만 이 녀석을 잡아 키우면 든든한 동료로 성장하게 된다. 본 편에서는 여러 가지 몬스터 새끼들이 준비되어 있고, 각각에는 또 다양한 종류의 성격도 부여되어 있다. 이 재미에 빠지면 「FF 8」과 마찬가지로 몬스터만 잡다가 시간을 모두 허비할지도 모른다.





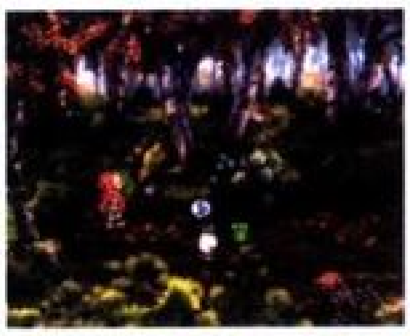
▲ 새끼라고 해서 잡기 쉬워진 것은 아니다

◀ 몬스터를 잡았다면 목장에서 키우는 것도 좋다

이렇게 잡아라! 실전용 테크닉!

몬스터를 잡는 방법은 두 가지! 첫 째, 몬스터의 시계(視界)에 포착되지 않도록 조심해서 몬스터에게 다가가 재빨리 잡아버리는 방법. 이때 몬스터의 머리에는 몬스터가 이쪽의 기척을 알아차렸는지 어떤지를 알 수 있는 마크가 나타난다. 이 마크를 보면서 몬스터에게 다가가는 것이다. 더불어 이 마크는 몬스터의 이동방향도 알려주기 때문에 잘만하면 과일을 소비하는 일없이 몬스터를 잡을 수도 있다.

PLAY STATION



▲ 일단은 접근이다. 머리 위의 마크에 주의!



▲ 칫, 알아차렸나?

두 번째 방법은 바로 미끼를 사용하는 방법. 미끼를 적당한 자리에 놔두고 녀석들이 정신없이 미끼를 먹고 있을 때 잡아버리는 것이다. 가장 확실한 방법이고 성공 확률도 높다.

포획한 몬스터는 3가지 방식으로 양육시킬 수 있다.



◀ 몬스터에 따라서 좋아하는 미끼를 놓도록 하자



후훗, 먹느라 정신이 없는 지금이 기회다! ▶



몬스터 養育秘典書

1. 목장에서 방목한다

가장 보편적인 방법으로 자연과 함께 호흡하며 매우 건강한 몬스터로 키울 수 있다. 플레이어와의 스킨십을 착실히 쌓아나갈 수 있는 것이 장점. 몬스터의 성격도 육성방법에 따라 크게 좌우되기 때문에 신중을 기해야 한다. 다만 야성의 본능에 눈을 떠 플레이어를 공격하는 경우도 발생하는 것이 단점.



◀ 어릴 땐 마음껏 뛰어 놀아야지

2. 방안에서 소중하게 키운다



어떻게 잡은 몬스터인데 함부로 밖에 둔단 말인가?! 소중하게 방안에 모셔두는 과잉보호형 양육법. 잘만 키우면 냉정하고 침착한 방어력 발군의 몬스터를 얻을 수 있다. 다만, 이 경우에는 몬스터가 고집이 세져서 플레이어의 말을 안 듣는 경우가 발생한다. 또한 겁이 많아져서 위험하다고 판단되는 경우에는 절대 전투에 참가하지 않는다. 영재 교육으로 잔머리만 늘어난 것 같다.

◀ 왠지 힘도 없어 보인다

3. 같이 다니면서 키운다.

실전주의 스파르타식 양육법. 세상을 살아나가기 위해서는 어렸을 때부터 싸우는 법을 익혀야 하는 법. 새끼일 때부터 주인공의 곁에서 같이 전투에 참가하게 된다. 위험부담은 크지만 가장 강력하고 신뢰성 있는 파트너로 키우는 지름길이기도 하다. 몬스터의 레벨을 처음부터 많이 올리고 싶다면 눈물을 머금고 스파르타 훈련이다!



보너스 부록

싱크로율 400%에 도전한다?

플레이어가 NPC 캐릭터와 우연히 기술이 맞아떨어져 합체 공격이 나가는 것처럼 몬스터도 플레이어와 싱크로 되면 준비되어 있는 싱크로 필살기를 발휘하게 된다. 싱크로 상태가 되면 자동적으로 기술이 발휘되며 당연히 이 기술은 몬스터에 따라서 매우 다양하다. 싱크로 상태에 빨리 도달하는 것은 몬스터 양육을 어떻게 했느냐에 따라서 좌우된다. 보다 친밀한 관계를 쌓아 싱크로율 400%에 도달한다면 플레이어는 몬스터와 한 몸이 된 것처럼 싸울 수 있을지도 모른다. 오옷! 잔혹한 몬스터여 신화가 되어라!!



▲ 싱크로 기술에는 회복계도 있다



▲ 화면 상단의 게이지로 싱크로 상태를 알 수 있다

페트로 삼을 수 있는 몬스터

물론 여기에 소개되는 것은 일부분에 불과하다. 하지만 지금까지 공개된 페트 몬스터는 이것이 전부다. 그러나 더 다양한 몬스터가 있을 것이란 정보와 함께 초코보가 페트로 등장한다는 이야기도 들려오는데….



공룡과 인간의 처절한 싸움!!

디노 크라이시스

장르	어드벤처
제작사	캡콤
발매일	7월 1일
발매가	5,800엔



오는 7월 1일에 발매되는 캡콤의 「디노 크라이시스」. 파워를 조금 늦게 구입한 독자라면 이미 발매되어 있는 「디노 크라이시스」를 만나보고 있을 것이다. 아마도 이미 광분의 플레이를 벌이고 있을지도…



▲ 시작은 멋지지만…



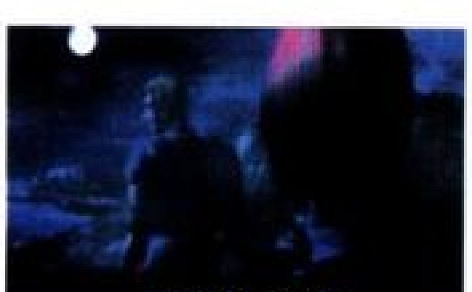
▲ 스파이 팀으로서 이 정도의 임무는…



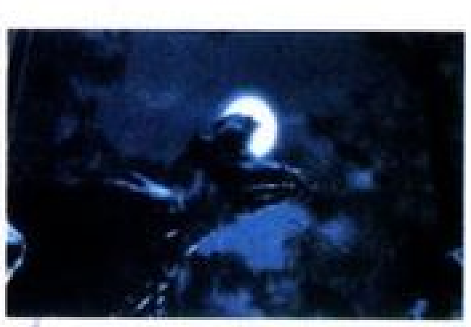
▲ 하강 전에 우선 시간을 맞추고



▲ 정해진 곳으로 낙하!!



▲ 착륙은 했지만



▲ 기다리고 있는 것은…

모든것이 수수께끼로 가려져 있는 미지의 고도 '아이비스 섬'. 과연 이 섬에서는 어떤 일이 벌어지고 있는 것일까? 이번호에서는 「디노 크라이시스」의 대략적인 부분을 살펴봄으로써 애독자 여러분들의 플레이에 조금이나마 도움이 되어 보고자 한다.

'공룡'들과의 비극적인 만남

스파이 팀으로서의 임무를 멋지게 수행하고 있던 요원들은 기밀 군사시설에서 뭔가 특별한 연구가 진행중이라는 정보를 입수하게 된다. 이 정보에 의해 '아이비스 섬'에 투하된 요원들. 하지만 이 섬에서는 인간의 그림자라고는 조금도 보이지 않는다. 그들을 기다리고 있던 것은 압도적인 힘의 차이를 느끼게 하는 '공룡'들뿐. 전혀 상상도 할 수 없었던, 피에 굶주린 공룡들이었던 것이다. 인간의 형체도 불분명했던 그 시절, 이 지구를 지배하던 공룡들이 왜 이 섬에 가득한 것일까? 이 비극적인 만남을 집중 소개하도록 한다.

이제부터는 무조건 살아 남는 것이 최선!

게임 초반의 무대가 되는 '연구소'. 여기에서는 어떤 연구가 진행되었던 것일까? 아무 것도 확실하지는 않지만 우선 연구소 내 여기저기 흩어져 있는 몇 장의 시설 사진을 입수하게 된다. 이 사진은 '엘리베이터'와 '헬리포트(헬리콥터의 이착륙 설비가 되어 있는 장소)' 그리고 '배관 점검 통로' 등에 관한 것이다. 특히 이중 눈에 띄는 것은 바로 '배관 점검 통로'이다. 이것은 천정으로 올라가 다른 '배관 점검 통로'를 통해 얼마든지 다른 방으로 갈 수 있는 편리한 시스템이다. 아마도 실제 게임에서는 이 '배관 점검 통로'만 잘 이용해도 무서운 공룡들을 피해 원하는 장소로 이동할 수 있을 것으로 보인다. 물론 이외에도 게임을 진행하다 보면 또 다른 편리한 시설들이 새롭게 등장할 것이다.



▲ 엘리베이터



▲ 이것이 바로 '배관 점검 통로'



장소에 따라서는 지명이 표시되어 있는 안내판이 설치되어 있는 곳도 있다▶

기본 시스템 체크

이번에는 실전으로 들어가서 보다 효과적으로 사용할 수 있는 몇 가지 시스템에 대해 자세하게 소개하고자 한다. 물론 실제 게임에 들어가면 아무 생각이 들지 않겠지만 미리 잘 예습해 두면 그래도 많은 도움이 될 것이다.

■ 조합에 의한 신 아이템 작성

게임 중 입수할 수 있는 '마취 소재'와 '회복 소재'를 조합하면 '마취탄' 또는 '회복제' 등 새로운 아이템을 만들 수 있다. 또한 이미 완성된 아이템도 여러 가지 소재를 추가해 조합하면서 더욱 강력한 성능의 아이템으로 파워 업 시킬 수 있게 되었다.



◀ '마취소재'와 '마취소재'를 더하면

▼ '마취제 · 약'



■ 무기를 개조하면 더욱 파워 업

「디노 크라이시스」의 주인공 중 한 명인 레지나는 핸드건을 가지고 다닌다. 그러나 게임을 진행할수록 이것만으로는 안심을 할 수가 없다. 하지만 '파츠'라고 불리우는 개조 아이템을 구하여 핸드건에 장착시키면 핸드건을 더욱 파워 업 시킬 수 있다.



▲ 핸드건에 '핸드건의 슬라이드'라는 파츠를 장착하면



◀ 더욱 위력 높은 탄을 장전할 수 있게 된다

■ 많은 분기를 지원

「바이오 해저드」는 사실 많은 분기를 지원하지 않았다. 그래서 한 번 플레이한 사람들은 다시 하지 않는 경우도 있었다. 물론 더 높은 랭크를 받기 위해 아직도 「바이오 해저드」를 즐기는 사람도 있겠지만….

하지만 이번 「디노 크라이시스」에서는 상당히 많은 분기를 지원하게 될 것 같다. 따라서 한 번의 플레이로는 「디노 크라이시스」의 진정한 재미를 느낄 수 없을 것이다.



▲ 커맨트 선택에 의한 분기는 기본?



이 문을 부술까? 어쩌면 행동에 의한 분기도…▶

■ 공룡들은 대부분 마취로 잠재울 수 있다

이번 게임에서는 어쩌면 핸드건 등의 무기 보다는 '마취탄' 등의 마취 효과가 있는 아이템들이 더욱 효과적으로 사용될 지도 모른다. 따라서 무작정 무기만을 믿고 덤비기보다는 아이템을 효과적으로 배분하여 사용할 수 있는 능력이 이 게임을 클리어하는 열쇠로 작용할 것이다.



◀ 마취로 잠들어 있는 공룡

■ 셔터로 적을 가두어 버리자

사실 '무기'나 '아이템' 등은 사용에 제한이 있게 마련이다. 그러므로 무작정 공룡들이 보인다고 무기를 사용하거나 잠재워 버린다면 나중에 크게 후회할 것이다. 이럴 때 가장 유효하게 사용할 수 있는 것이 바로 이 '셔터'이다. 셔터만 잘 이용하면 공룡들을 가두거나 위험에서 벗어날 수 있으며 '총알'이나 '아이템'을 아낄 수 있는 일석이조의 효과를 볼 수 있다. Ⓟ



이 '셔터'만 잘 이용하면… ▶















인기 시리즈 제 3탄 드디어 등장!!

스펙트랄 포스 -사랑스러운 사악(邪惡)-

장르	시뮬레이션
제작사	아이디어 팩토리
발매일	8월 26일
발매가	5,800엔



개성적인 캐릭터들이 펼치는 대망의 시뮬레이션 「스펙트랄 포스」 시리즈의 최신작이 드디어 공개되었다. 일본에서는 만화로도 발매되었을 만큼 열광적인 팬들을 확보하고 있는 「스펙트랄 포스」. 과연 이번에는 어떤 모습을 보여 줄 것인가!!



판타지 시뮬레이션의 명작 「스펙트랄 포스」의 최신작이 「사랑스러운 사악」이라는 부제를 달고 돌아 왔다. 시뮬레이션 매니아들에게는 꽤 높은 인지도를 가지고 있는 작품이다. 이번호에서는 기본적인 시스템과 함께 새롭게 부상되는 역사의 주인공들에 대해서 알아본다.

전작의 3년 후로부터 시작되는 새로운 '역사'

「스펙트랄 포스」 시리즈는 '네버랜드'라고 하는 판타지 세계를 무대로 펼쳐지는 전란을 그린 전략 시뮬레이션 게임이다. 물론 이번 시리즈에서도 이러한 기본 설정은 같지만 과연 어떤 부분이 변화된 것일까? 스토리와 설정부터 체크해 보도록 하자.

우선 가장 눈에 띄는 부분은 시대적 배경이다. 전작이 마도세기 997년부터 시작되었던 것에 반해 이번 작에서의 시작시점은 마도세기 1,000년이다. 결국 전작들의 3년 후가 무대가 되는 것이다. 당연히 그 3년간의 공백으로 인해 '네버랜드'는 많은 변화를 가지게 되었다. 플레이어는 그 변화된 상황 속에서 새로운 '역사'를 창조해야 하는 것이다.

무로마치의 젊은 사자 신바

본작의 주인공격인 캐릭터. '아수(牙獸)'라고 하는 존재를 내부에 품고 있으며 자연을 사랑한다. 전쟁의 장기화에 의해 자연이 파괴되는 것을 보다 못해 스스로 자연을 지키기 위해 참전한 소년. '무로마치'라고 하는 섬나라를 다스리고 있다.

네버랜드는 아직도 전란 중

전란 중의 혼란기에 있어서 3년이라는 시간은 새로운 힘을 태동시키기에 충분한 시간이었다. 따라서 이번작에 등장하는 무장들의 모습들은 전작과 많은 차이가 있다. 실제로 180명 이상의 등장 인물 가운데 40명 이상이 신 캐릭터로 구성된 것이다. 그 대표격인 캐릭터가 바로 이번호에 소개하는 '신바'나 '소루티'와 같은 캐릭터들이다.

기본적인 골격은 전작과 동일

앞에서도 잠깐 언급했듯이 기본적인 부분은 전작과 같이 판타지 세계 '네버랜드'를 무대로 한 전략 시뮬레이션 게임이다. 등장하는 나라는 40개국 정도이며 플레이어는



▲ 기본적인 시스템은 전작과 거의 비슷하다



▲ 이벤트 그래픽이나 게임 무비도 대폭 개선!!



▲ 시리즈 최대의 특징이라고도 말할 수 있는 다수 참여 전투

SPECTRAL FORCE



그 중 한 나라의 군주가 되어 '네버랜드'를 통일해 나가게 된다.

이번작에서의 가장 큰 특징을 들자면 시스템이나 커맨드 계열이 상당히 단순화되어 게임을 진행하기가 한층 수월해 졌다는 점이다. 다시 말하면 시뮬레이션이라는 장르에 거부감을 가지고 있는 유저들도 쉽게 즐길 수 있는 게임으로 재탄생된 것이다.

박진감 넘치는 전략 시스템

전쟁 부분에 있어서도 전작에 비해 추가된 부분이 상당히 많다. 이번에는 박진감 넘치는 전략 시스템에 대해서 하나하나 집고 넘어가 보자.

일기토가 가능

아직 상세한 부분은 공개되지 않았지만 이번작에서는 무장이 단독으로 부대를 공격하거나 무장과 무장의 일대일 일기토가 가능하게 된 듯하다. 이것으로 대역전의 묘미를 만끽할 수 있을까?

원군의 등장

전쟁을 계속하다 보면 생각치 않은 나라에서 동맹을 맺자고 제의해 오는 경우가 있다. 이렇게 동맹이 맺어지면 전쟁 중 최대 무장 3인의 원군이 보내져 오는 경우가 있다.

화려한 필살기의 연출

전작에서도 화려한 필살기의 연출이 존재했지만 이번작에서는 '필살기의 발동 중 시점이 변화'하는 시스템이 추가되었다. 어떤 시점으로 필살기가 그려지는 지는 필살기의 종류에 따라 다르다. 그리고 일부 캐릭터의 특정 필살기의 경우에는 화려한 동영상도 제공될 예정이다.

신바의 죽마고우 소루티

신바의 친구인 동시에 참모역을 담당하고 있다. 아직은 어린 소년이지만 팔 수완이 좋다는 평을 듣고 있다. 또한 검사로서도 매우 뛰어난 실력을 가지고 있으며 자기 몸보다도 긴 장검을 가지고 다닌다.

복수의 무장이 펼치는 합체기도 등장

이번작에서 눈에 띄는 신 시스템 중의 하나가 바로 이 '합체기'. 특정 무장 2인 이상이 같은 전쟁에 참가하고 있을 때 그 무장 중 하나가 싸움에 출전할 경우 다른 무장과 협력으로 '합체기'를 사용할 수 있게 된 것이다. Ⓟ





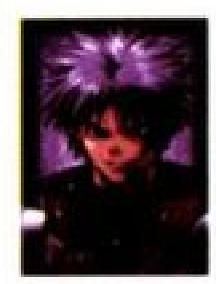


기타 등장 캐릭터 소개



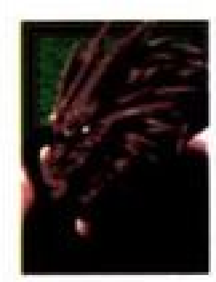
웨이브

스펙트럴 타워 등정에 성공한 유일한 인간. 인간의 한계를 뛰어넘은 자로 불리운다



아레스

저주받은 마검을 휘두르는 흑기사. 전장에 나설 때마다 자신이 죽는 모습을 생각하면서 미소짓는다



큐이즈·큐

풀과 나무의 마음을 읽을 수 있는 드래고니언. 다가올 그날을 위해 전 세계 식물의 씨앗을 모으고 있다



밀리언

전설의 5용자 중 한 명. 가장 사랑했던 한 여자의 죽음을 계기로 '건미하'라는 자신의 이름을 버린다



자락

마왕을 섬기는 5마장군 중 한 명. 태고의 전쟁에서 목숨을 잃었지만 마족에게 전해지는 비술로 부활한다



알

선라이온 출신의 소녀. 젊은 시절의 웨이브와의 만남은 그녀에게 꿈과 희망을 주었다

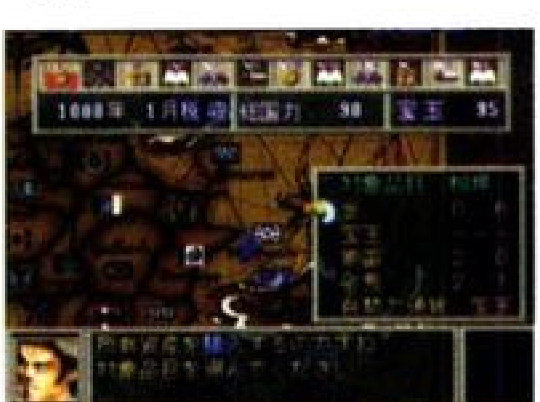


▲ 40개국 저마다의 다른 스토리와 이벤트가 있다



▲ 플레이어가 타국에 원군을 보내는 것은 불가능한 듯…





▲ 시스템은 대부분 심플하게 재구성되었다



▲ 보통 한 명의 무장이 사용할 수 있는 기술은 3가지 정도이다



▲ 이 화면을 보면 일기토인 듯…

로봇들이 커졌다는 것만으로도 합격점

리얼 로봇 전선

장르	시뮬레이션
제작사	반프레스토
발매일	8월 12일
발매가	6,800엔



로봇! 로봇! 로봇! 로봇이란 말이 이제는 지겨울 때도 된 것 같다. 하지만 이번에 발표된 「리얼 로봇 전선」에 등장하는 로봇들은 「신 슈퍼 로봇 대전」 보다 더욱 더 실물에 가깝게 느껴진다. 얼마나 재미있을지는 아무도 모른다. 하지만 대박이다



'우르스'라 불리는 세계는 고도의 과학력을 가졌던 고대 문명의 유산인 듀플리케이터에 의해 유지되고 있었다. 듀플리케이터는 우르스에 존재하는 3개의 달 중 하나인 후시코에 비춰지는 다른 세계의 영상을 실체화시킬 수 있는 장치이다.

그 원리는 뭐라고 설명할 수 없지만 듀플리케이터는 우르스 민족에게 커다란 영향을 미쳤으며, 특히 군사적인 면에서 더 뛰어났다. 듀플리케이터가 발견되고 300년의 시간이 흐른 지금 우르스에서는 다시금 전쟁의 불씨가 타오르고 있었다. 동쪽의 대국 아즈르니아 입헌왕국이 서쪽의 대국인 노잔라이트 공화국에 선전포고를 했기 때문이다. 이렇게 전쟁의 분위기가 고조되고 있을 무렵 노잔라이트 공화국 인근 지역에서 새로운 듀플리케이터가 발견된 것이다. 노잔라이트 지령본부는 그곳에 조사단을 급파하기로 결정하였으며, 그 임무를 맡은 부대에는 무지카 · 파에덴이라는 소녀가 가담하고 있었다. 이 소녀에 의해서 우르스는 새로운 앞날의 첫발을 내디디게 되는데….



▲ 이런 조무래기 정도야 문제없이 해결할 수 있겠지



▶ 숙명의 대결은 어김없이 등장



▶ 너와는 관계가 없다

PLAY STATION

성전사 단바인

인간의 생체 에너지를 오라로 변환하여 움직이는 오라 배틀러. 원작에서는 파일럿의 오라 에너지가 강하면 강해질수록 오라 배틀러의 성능이 높아지는 식으로 설정되었다. 이번 게임에서도 쇼우와 같이 능력이 높은 파일럿을 태우면 확실히 잘 싸울 수 있을까?

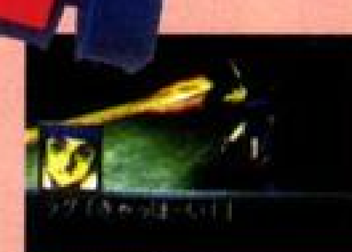
로봇 식구들이 다 모였으니 소개부터 하죠

리얼 로봇 전선에는 아무로 · 레이, 샤아 · 아즈나블, 다바 · 마이로드, 지론 · 아모스, 쇼우 · 자자 등 우리에게 익숙한 캐릭터 이외에 그렌 · 도킹스와 무지카 · 파에덴이라 불리는 오리지널 캐릭터도 등장한다. 새로운 캐릭터의 오리지널 세계 설정, 새로운 드라마 전개, 이번 리얼 로봇 전선은 완전한 오리지널 스토리를 가진 게임이다. 3개의 혹성중 하나인 우르스를 무대로, 다른 세계의 영상을 실체화시키는 장치인 듀플리케이터로 인해 수많은 전쟁을 하게되는 리얼 로봇 전선. 자 그럼 등장인물의 활약상을 조금이나마 맛보도록 하자.

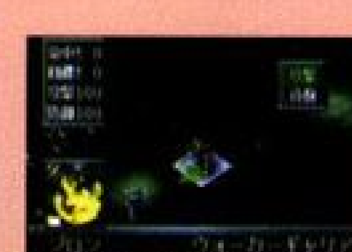


자붕글

등장하는 로봇 중에서도 주인공인 지론 · 아모스가 가장 애용하는 자붕글과 워커 캐리어는 외관부터 강해 보이는 모빌슈츠다. 전력에 아주 중요하며 유니트 자체가 독특하기 때문에 스토리에 커다란 영향을 줄 것으로 보인다.



▲ 자붕글도 마찬가지



▲ 워커 캐리어는 외관부터 실(?)해 보인다



중전기 엘가임

모빌슈츠보다는 헤비메탈이라는 말이 더 어울리는 엘가임. 쭉빠진 몸매에 잘생긴 다바・마이로드가 파일럿이니 안 봐도 상태는 A급이다. 그레이아, A 템플 등 호화로운 수식어가 늘 붙어 다니는 엘가임은 바스터 런처와 같은 중장비급의 무기를 소지하고 있어 파괴력도 높으며, 기체 또한 가볍기 때문에 이동력도 좋은 편이어서 전투시 꽤 유용하게 써먹을 수 있다.



▲ 확실히 A급이야



▲ 자세좋고~

기동전사 건담 시리즈

역대 건담 시리즈는 기동전사 건담, 기동전사 Z건담, 기동전사 건담ZZ, 기동전사 건담 역습의 샤아, 기동전사 건담 0083의 유니트들이 가장 많이 등장하였다. 새로운 모빌슈츠도 대부분 이 건담 시리즈를 기본으로 한 것이다. 아무로나 카뮤 같은 캐릭터는 단골 손님이니까 당연이 등장한다해도 이번에는 누가 새로운 에이스로 떠오를까?







▲내가 새로운 인물이라고

콰이어 부스트

이번 작품의 오리지널 캐릭터인 그렌・도킹스가 애용하는 기체. 그렌은 무지카와 사관학교 동기생으로써 백병전에서는 두각을 나타내는 파일럿이다. 무거운 기체보다는 고 기동형 기체를 좋아하는 그가 애용하는 콰이어 부스트는 콰이어 데모닉을 베이스로 공중전에 적합하도록 개발된 기동 병기이다.

콰이어 데모닉



▲ 수중전도 자신 있어? 아니!

콰이어 데모닉의 파일럿은 외모처럼 마음씨도 아름다운 '무지카 파이엔'이라는 소녀. 하지만 일단 전투를 시작하면 무섭게 변하는 성격의 소유자로 여자라는 단점을 극복하고 전투에서도 두각을 나타내며 나름대로의 카리스마를 길러온 소녀이다. 그녀의 기체 콰이어 데모닉은 우르스인도 충분이 전투력을 발휘할 수 있도록 만들어진 범용 기동 병기이다. 기체가 빨간이유는 그녀가 샤아의 펜이기 때문?



◀ 제가 '무지카 파이엔' 입니다!




▲ 받아랏!


▲ 이번에도 샤아와…?


▲ 원수는 꼭 갚겠다


▲ 빔 사벨 작열



▲ 양산형 건담이라고 우습게 보지마라


▲ Z 건담 이야기도 짬뽕이 된 건가?

'영웅'을 만드는 새로운 '역사'가 시작된다!!

와일드 암즈 2nd 이그니션

장르	RPG
제작사	SCE
발매일	가을 예정
발매가	미정



지난 호 특보에서 전한 바와 같이 「와일드 암즈 2nd」는 3명의 주인공이 등장하며 초반에는 별도의 스토리로 진행하다, 결국 3명이 만나면서부터 본격적인 게임이 시작되는 시스템이 채용되었다. 자, 그럼 이번에는 보다 상세한 「와일드 암즈」의 전모를 밝혀 보자



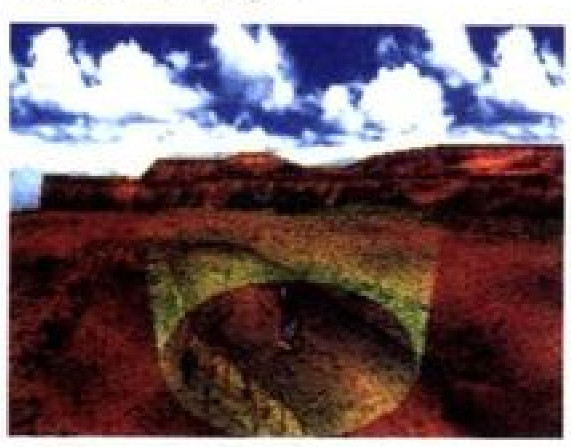






긴 침묵을 깨고 드디어 「와일드 암즈」의 속편이 공개되었다. 물론 다른 시리즈 물과 마찬가지로 속편의 기본 취지는 전작의 좋은 점을 계승 발전시켜 더욱 파워 업 된 게임을 만드는 것. 과연 「와일드 암즈 2nd」는 얼마나 파워 업 되었는지 요모조모 따져보자.

3D로 처리된 필드



▲ 이것이 3D로 표현된 '필드'

전작의 필드 표시는 전투 신 이외에는 대부분 하늘에서 내려다보는 시점의 2D로 표시되었다. 그러나 이번 작에서는 모든 필드가 3D로 표현되어 있다. 일단 필드의 파워 업은 확인된 셈.



▲ 던전도 역시…



이벤트 마저 3D로 표현!!▶

■ 시점을 변경하며 탐색 가능!

필드가 폴리곤으로 구성되어 있다는 것은 다채로운 각도에서 관찰이 가능하다는 또 하나의 장점을 가지게 한다. 따라서 고정 시점에서는 불가능했던 관찰도 가능하게 되었다. 즉 시점을 바꾸어 가며 숨겨진 통로나 어려운 곳에 숨겨진 보물상자들을 보다 쉽게 찾을 수 있게 된 것이다.



◀ 조금 어두운 곳은 돌려가며(?) 볼 수 있다

던전도 숨겨져 있다

보통의 RPG에서는 필드 맵 상의 '마을'이나 '던전', '거리' 등이 보이기 쉽게 표현되는 것이 일반적이다. 하지만 이번 「와일드 암즈 2nd」는 필드 맵 상에서 '거리'나 '던전'을 찾기 위해 눈동자를 이리저리 굴려야 한다. 즉, '던전'이 찾기 쉽게 표현되어 있는 것이 아니라 '서치'라는 새롭게 추가된 기능을 통해 '조사'를 해야 찾을 수 있는 것이다.



주위를 조사하면 그 부근에 있는 '거리'나 '던전'이 표시되는 것이 '서치' 시스템이다▶

PLAY STATION

■ 수상한 던전을 '조사'

그렇다고 필드 맵 상에서 무작정 '조사'만을 할 수는 없는 일. 새로운 '거리'나 '던전'을 찾기 위해서는 우선 거리 등에서 만난 사람들과의 대화를 통해 약간의 정보를 얻어 둘 필요가 있다. 물론 때에 따라서는 맵 상의 이정표가 큰 도움을 주는 경우도 있다.

일단 정보가 입수되면 그 근처로 이동해 '서치'를 작동시킨다. '서치'가 작동되면 캐릭터를 중심으로 원형의 빛이 생기게 되고 그 안에 존재하는 '거리'나 '던전'이 표시된다. 왠지 쉽게 찾아도 될 것을 조금 꼬아 놓은 듯한 느낌이지만 의외로 큰 재미를 줄 수도 있다.



◀ '서치'로는 '거리'뿐만 아니라 가끔 '아이템'도 찾을 수 있다

트랩을 해결하는 다채로운 액션

던전 내에 숨겨져 있는 트랩들을 해결해 가며 게임을 진행하는 것도 「와일드 암즈」의 커다란 매력이다. 더구나 「와일드 암즈 2nd」에서는 구조들이 모두 입체적으로 표현되어 있기 때문에 이러한 트랩들 역시 만만치 않게 설치되어 있다.

한편 던전 내의 트랩들은 머리를 굴려가며 해결해야만 하는 퍼즐형이 대부분을 차지한다. 이러한 수수께끼들을 캐릭터 특유의 액션이나 장비를 고려해 가며 멋지게 풀어 보자.



보기만 해도 머리가… ▶

■ 액션을 통한 해결

트랩 중에는 '장비'나 '아이템'만 있으면 해결되는 것들도 있지만 주인공이 스스로 어떤 행동을 취해야만 해결되는 '액션형' 트랩도 가득하다. 물론 이런 '액션형' 트랩이라 하더라도 진짜 '액션' 게임과 같이 반사신경 만으로 게임을 진행하는 형태가 아니라 정말 간단한 액션들을 통해 수수께끼를 해결하는 스타일의 트랩이 대부분을 차지한다.



▲ 머리로 생각을 하자!

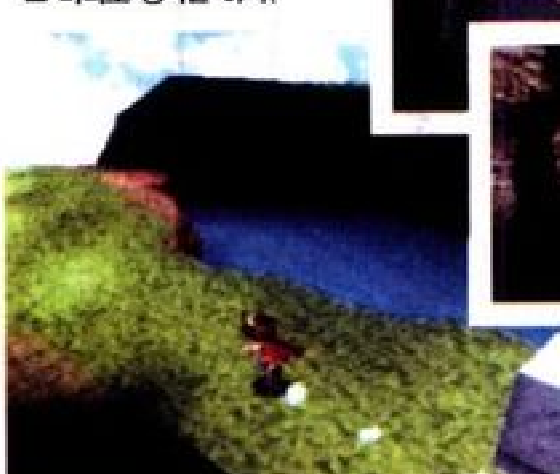


보석상자 중에는 이동이 가능한 것도 있다▼





▲ 물건에 따라서는 들어 올리기까지…



◀ 대사만으로도 해결되는 '트랩'

개성 넘치는 전투 시스템

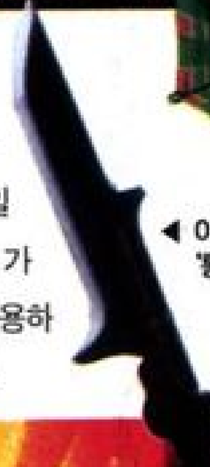
「와일드 암즈 2nd」에 등장하는 3명의 주요 캐릭터는 각자의 능력에 따라 개성적인 방법으로 적들을 물리쳐 나가게 된다. 이러한 시스템은 전작의 것을 보다 파워 업 시킨 것으로 보이지만 아직까지는 기본적인 정보만이 제공되었을 뿐이다.



각 캐릭터들에게는 각자의 무기가 있다▶

■ 아슈레의 전용무기 '롱혼'

각 캐릭터들은 각자 자신만의 전용무기를 가지고 있다. 아슈레의 경우는 검과 총의 일체형인 '롱혼'. 통상공격에서는 적 가까이 가서 칼을 휘두르며, 특수공격으로는 총을 사용하여 원거리의 적들도 공격할 수 있는 것이다.



◀ 이것이 '롱혼'



▲ 이런 공격도 가능

■ 리루카의 전용무기 '매직 엄브랠러'

리루카의 경우는 간단한 우산처럼 보이는 '매직 엄브랠러'가 전용무기로 등장한다. 이름처럼 마법의 힘이 담긴 '우산'인 듯이 보인다.





▲ 이것이 리루카의 무기

■ 블래드의 전용무기 '아이언 피스트'

보기에도 무거워 보이는 '철 주먹'이 블래드의 전용무기이다. 이 '아이언 피스트'는 블래드의 오른팔에 장착되며 펀치의 위력은 상상을 초월한다. ⓟ





이것이 '아이언 피스트' ▼





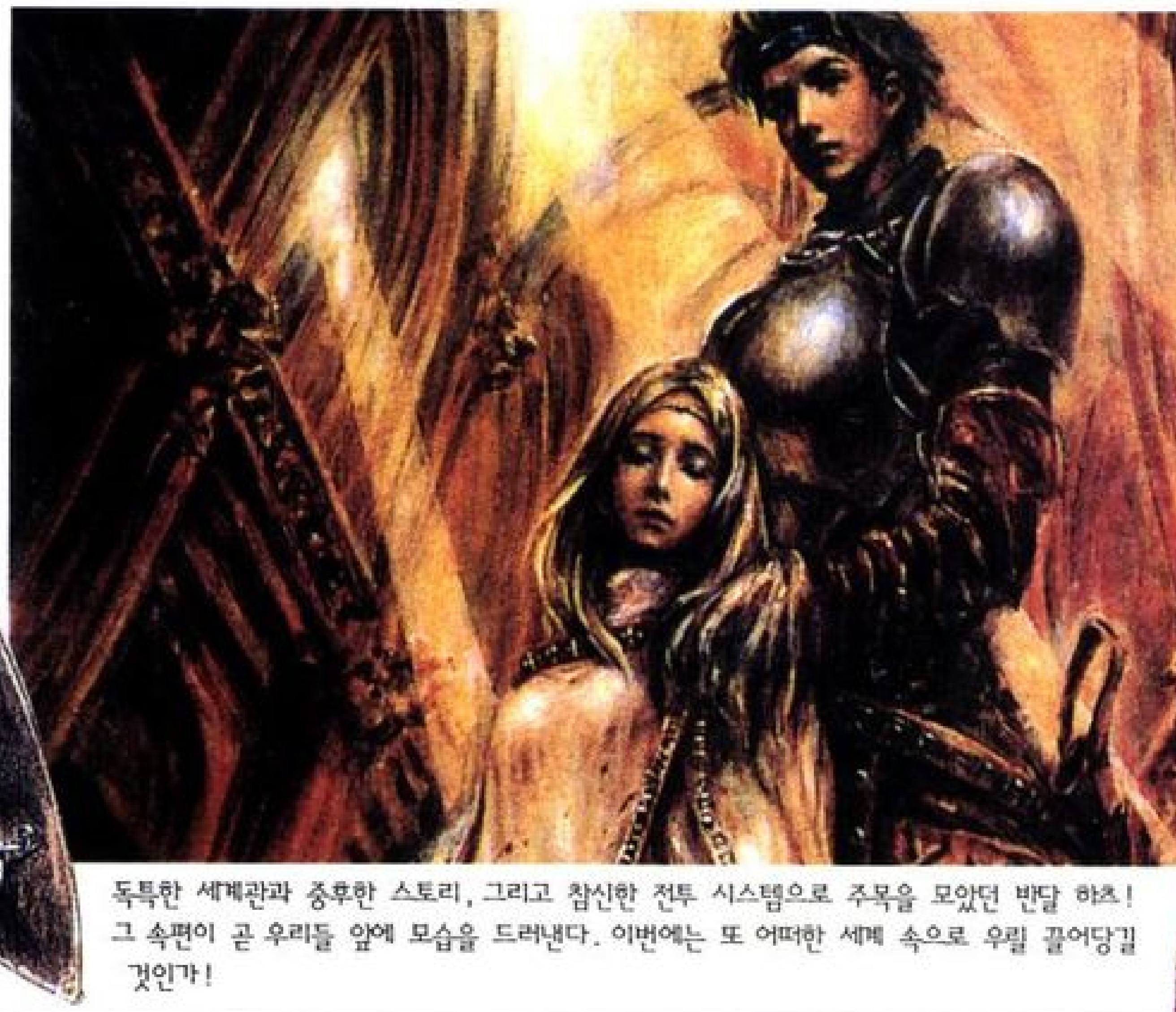


반달 가면이 아니란 말이다!

반달 하츠 2

장르	S·RPG
제작사	코나미
발매일	7월 8일
발매가	5,980엔





독특한 세계관과 중후한 스토리, 그리고 참신한 전투 시스템으로 주목을 모았던 반달 하츠! 그 속편이 곧 우리들 앞에 모습을 드러낸다. 이번에는 또 어떠한 세계 속으로 우릴 끌어당길 것인가!

야곱

라드락 친위기사단 단장. 추기경에게 절대적인 충성을 맹세했다. 그를 위해서라면 무엇이든지 한다.

이번 게임의 배경이 되는 로그난트 대륙은 오랜 전란 끝에 4개의 국가로 나뉘게 되었다. 하지만 이것으로 평화가 찾아온 것은 아니다. 4개의 국가들은 각 국의 사상과 체제의 차이로 반목을 거듭하고 있었기 때문이다. 그리고 라트라 국왕의 왕위 계승을 둘러싼 싸움은 로그난트 대륙 전체를 뒤흔드는 전란으로 확대되었다. 참고로 로그난트 대륙의 세력 분포는 다음과 같다.

4대열강이란?

로그난트 대륙에 있는 나트라 왕국, 조라·알케이오 이중제국, 벨난셰 공화국, 교황령 날바디아를 지칭하는 말이다.

나트라 왕국

강력한 기사단과 비옥한 토지를 지닌 강대국. 하지만 왕위 계승을 둘러싼 내란 탓으로 지금은 서 나트라와 동 나트라로 나뉘어 8년간이나 전쟁을 계속하고 있다.

교황령 날바디아

국력은 다른 3개국에 비해 떨어지지만 대륙 전체의 종교로서 자리잡고 있는 날바디아 교의 총본산으로서 다른 국가에게 상당한 영향력을 발휘한다.

동 나트라 ↔ 대립 ↔ 서 나트라

조라·알케이오 이중제국

조라가 알케이오를 흡수한 형태로 하나의 국가가 되었다. 때문에 양 민족간의 싸움이 끊이지 않는다.

지원 → 동 나트라

벨난셰 공화국

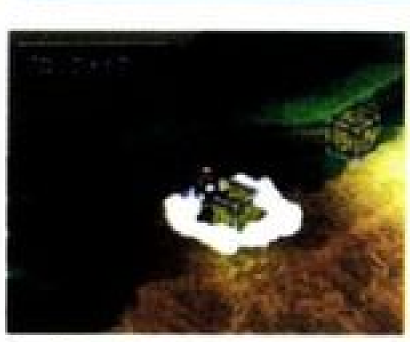
지원 → 서 나트라

자산가 비셀 가문이 요직을 전부 차지하고 있는 나라. 동방의 이교도와 손을 잡고 국력을 엄청나게 키워 나가고 있다.

붉은 늑대

습격 → 동 나트라 / 습격 → 서 나트라

주인공 요슈아가 이끄는 도적단. 민간인은 결코 습격하지 않지만 상대가 나트라 왕국 군이라면 동, 서를 가리지 않고 습격한다.



▲ 블록 메이크 마법. 이것을 사용해야만 갈 수 있는 장소도 있다



▲ 잔상을 만들어 적의 공격을 무력화시킨다

전투에서 빼놓을 수 없는 마법 시스템

■ 보조마법

아군의 능력을 올리는 보조마법. 전작에 비해 연출이 더 화려해진 것은 당연한 일.



▲ 기력을 회복시키는 마법. 필살기를 쓸 때에는 반드시 필요하다



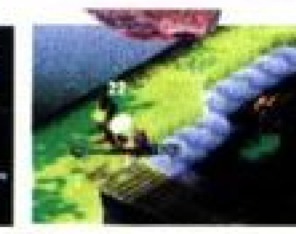
란드락 추기경

나트라 공국의 내란을 틈타 동 나트라의 왕비 아가타에게 접근하여 그녀가 실권을 쥘 수 있도록 돕는다.

■ 속성마법

캐릭터 각자에게는 약점이 되는 마법속성이 있다. 상대방의 속성을 간파해 속성마법을 걸면 큰 데미지를 줄 수 있다.





속성마법을 무기에 달아 공격할 수도 있다

닉네임에 대해서

「반달하츠 2」에서는 캐릭터의 성장에 따라서 여러 가지 닉네임이 붙게 된다. 이 닉네임으로 그 캐릭터의 특징을 간파할 수도 있으므로 지나치지 말고 주의 깊게 살펴봐야 한다.





같은 캐릭터라도 다른 닉네임이 붙을 수 있다

석세스 모드의 전모를 밝힌다!!

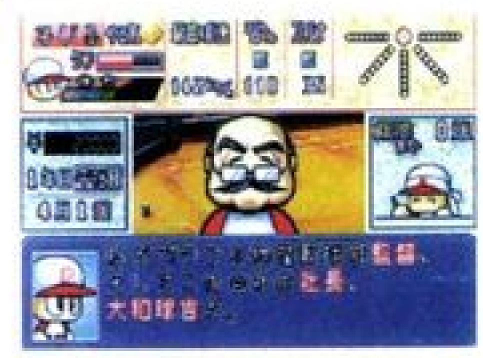
실황 파워풀 프로야구 '99 개막판



장르	스포츠
제작사	코나미
발매일	7월 22일
발매가	5,800엔

끝없는 실황의 세계. 과연 코나미는 언제까지 '실황' 시리즈를 만들어 낼 속셈인지는 몰라도 어김없이 올해도 최신 데이터로 무장한 「'99 개막판」이 등장한다. 게다가 이번에 발매되는 「'99 개막판」은 기존의 PS용 '실황' 보다는 N64용 실황에 더 가깝다고 하니 기대하지 않을 수 없다


▲ 파워풀 물산에 입사하는 주인공


▲ 인자하게 생긴 감독님이다

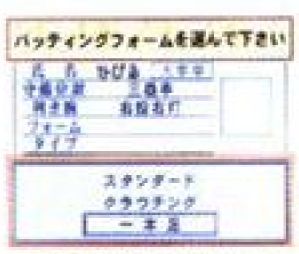

▲ 캡틴이나 과장의 평가가 나쁘면 출전 불가!


▲ 라이벌도 건재!

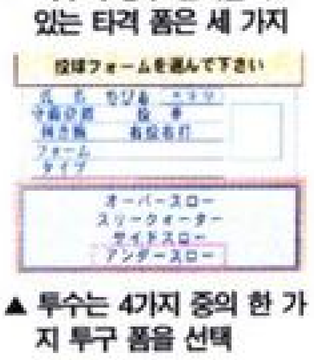
「실황 파워풀 프로야구」하면 역시 '석세스 모드'. 이번 호에서는 '실황'의 꽃이라고 할 수 있는 '석세스 모드'에 대해 자세히 알아보기로 한다.

우선은 캐릭터 만들기

이번 「'99 개막판」이 「실황 파워풀 6」와 다른 점은 우선 게임 시작 전에 야수의 경우라면 타격 폼을, 투수의 경우라면 투구 폼을 결정할 수 있도록 되어 있다는 점이다. 또한 투수는 더욱 세밀하게 분류되어 선발 타입과 중간 계투, 마무리, 매뉴얼 중에서 하나의 타입을 고를 수 있도록 되어 있다.



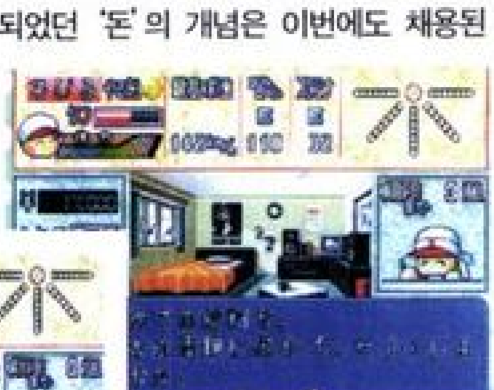
▲ 야수의 경우 선택할 수 있는 타격 폼은 세 가지



▲ 투수는 4가지 중의 한 가지 투구 폼을 선택

월급을 받습니다

「실황 파워풀 6」에서 도입되었던 '돈'의 개념은 이번에도 채용된다. 물론 주인공이 사회인으로 설정되어 있는 만큼 '급료' 형식으로 처리되었다. 지불되는 금액은 사회에서의 지위에 따라 크게 차이가 나는 것으로 보인다.


▲ 매월 4주째 '급료'가 나온다


◀ 기본적으로 '집세'를 내야 하므로 맘놓고 쓸 수도 없는 입장

아이템을 살 수 있다

「실황 파워풀 6」에서는 아이템을 살 수 있는 '이벤트'가 따로 마련되어 있었다. 하지만 이번 「'99 개막판」에서는 언제든지 '아이템 가게'로 찾아가 가게에 진열된 아이템을 구입할 수 있다. 물론 아이템을 구입, 장착하면 연습 후에 얻게 되는 '포인트'가 더 많이 올라가거나 특정 능력을 올릴 수 있게 된다.



◀ 아이템을 사고 싶으면 '아이템 가게' 커맨드를 선택!
▼ 아이템 가게에서는 글러브, 배트, 스파이크 등 여러 가지 야구용품을 팔고 있다

이번 작의 이벤트도 만만치 않아

이번에는 플레이 중 발생하는 이벤트를 맛보기로 소개해 본다. 이벤트 중에는 주인공의 능력에 영향을 주거나 주인공에 대한 감독이나 야구부원들의 평가에 영향을 주는 등 게임의 진행에 있어서 매우 중요한 역할을 한다. 게다가 대부분의 이벤트는 랜덤으로 발생하기 때문에 모든 이벤트를 경험해 보고자 한다면 상당히 많은 회수의 플레이를 경험해야 할 것이다.


▲ 물론 이번에도 '여자 친구' 후보들이 등장

끝없는 리듬액션의 세계!!

댄스댄스 레볼루션2nd 리믹스

장르	리듬 액션
제작사	코나미
발매일	8월 26일
발매가	5,800엔



높은 기판 가격으로 인해 국내 오락실에는 아직 많이 보급되어 있지 못한 「댄스 댄스 레볼루션」. 하지만 벌써 2nd 리믹스가 그 모습을 드러내었다. 오락실 보다 재미있는 우리집을 만들어 보자



▲ 수록 예정곡은 약 30곡 정도



▲ 곡의 선택화면은 이런 모습



▲ 물론 곡에 따라 배경도 틀리다



「비트매니아」와 함께 리듬액션 장르의 양대 산맥으로 불리는 「댄스댄스 레볼루션」의 최신작이 공개되었다. 물론 기본적인 시스템은 거의 전작과 같지만 리듬액션 하면 역시 수록곡에 눈길이 먼저 가게 된다. 이번호에는 「DDR 2nd 리믹스」의 모든 것을 파헤쳐 보자.

전작의 곡은 수록되어 있지 않습니다

기쁜 소식인지, 슬픈 소식인지 이번 PS용 「DDR 2nd 리믹스」에는 전작의 수록곡은 하나도 들어 있지 않다. 이번 PS용 「DDR 2nd 리믹스」의 수록곡은 오리지널 아케이드용 「DDR 2nd 리믹스」를 중심으로 30곡 정도가 들어갈 예정이다. 물론 곡의 수준은 코나미를 믿어도 될 정도일 것이다.

신 시스템 다수 채용!!

이번 「DDR 2nd 리믹스」에는 전작에는 없었던 시스템들이 다수 채용될 예정이다. 이번에는 그러한 시스템들에 대해 간단하게나마 살펴보도록 한다. 우선 가장 큰 변경점은 전작의 숨겨진 모드였던 어나더(アナザー) 모드가 처음부터 선택할 수 있게 되었다는 점이다. 그리고 '플레이 옵션'에서 '더블'과 '커플' 등 플레이 방법도 결정할 수 있게 되었다.



◀ 2명이 동시에 플레이할 때, 서로 다른 난이도로 즐길 수도 있다

한편 친구들과 민첩한 다리(?)를 겨룰 수 있는 '스텝 배틀' 시스템이 새롭게 채용되어 친구와 즐거운 경쟁을 벌일 수 있게 되었다. 물론 이외에도 많은 부분의 변경점이 우리들을 즐겁게 만들어 줄 것이다.



이것이 바로 스텝 배틀!! ▶

디스크 체인지 시스템이란?

이번 「DDR 2nd 리믹스」에서는 '디스크 체인지'라는 전작에는 없었던 시스템이 새롭게 채용되었다. 이것은 「DDR 2nd 리믹스」의 소프트로 기동을 시킨 후 「DDR」 소프트로 갈아 끼우면 전작의 곡들을 「DDR 2nd 리믹스」에서 새롭게 채용된 셔플(SHUFFLE : 화살표가 랜덤으로 나온다)이나 히든(도중에 화살표가 사라진다) 등의 새로운 모드로 즐길 수 있는 시스템이다.



▲ 없어진다~~



이것이 셔플(SHUFFLE)!!▶

PLAY STATION

모아라! 모아!

카드캡터 사쿠라



명 대사와 명 장면이 가장 많은 애니메이션. 현재 코스프레로서도 인기 절정에 있는 바로 이 애니메이션 「카드캡터 사쿠라」가 최고의 하드웨어 PS와 만난다. 이번호에는 TV판 스토리와 똑같이 만든 사쿠라의 초반부를 공개하도록 하겠다

장르	ETC
제작사	아리카
발매일	8월 5일 예정
발매가	5,300엔



▲ 애니메이션이 그대로 쓰인다



▲ 이벤트 화면은 그다지 훌륭하지는 않지만…



▲ TV판과 같다



▲ 이게 미니게임이다



▲ 자! 시작하자고

카드캡터 사쿠라는 초등학교(?) 4학년인 키노모토 사쿠라가 여기저기 흩어져 있는 크로우 카드라고 불리는 카드를 봉인시키는 이야기다. 게임은 애니메이션의 내용과 흡사하며 지루하지 않도록 중간중간에 이벤트와 미니 게임을 넣어두었다. 이번에는 간단하게나마 게임의 초반부를 공개하겠다.

제 1화 사쿠라와 이상한 마법의 책

사쿠라가 우연히 크로우 카드의 봉인을 풀게되며 카드의 수호수인 켈베로스와 만나는 이야기. 처음 등장하는 미니게임은 애니메이션과 같이 부라이의 크로우 카드와 상대하는 것이다. 앞뒤로 공격하는 부라이를 일정횟수 막아야 클리어 할 수 있다.

제 2화 사쿠라의 단짝 친구

제 2화는 '부라이의 사건'을 단짝인 토모요가 보는 신부터 시작한다. 이번 이벤트는 토모요가 책상으로 만든 미로를 통과하는 것이다. 포켓 스테이션을 이용할 수도 있으며 보이스 카드를 볼 수 있다.



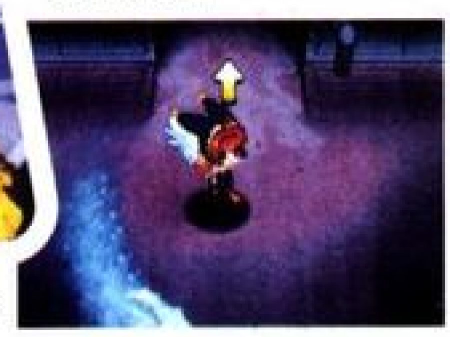
◀ 토모요~~~~

제 3화 사쿠라의 두근두근 첫 데이트

사쿠라와 유키토의 첫 데이트를 그린 제 3화. 하지만 데이트 장소인 수족관에서 갑자기 워티가 사쿠라 일행을 공격한다. 워티를 냉동실 앞까지 유인하면서 도망가는 것이 이번 화의 미니게임이다.



◀ 워티의 공격



냉동실까지 도망가자▶

제 4화 사쿠라와 새로운 가게

사쿠라가 사는 마을에 트윈벨이라는 새로운 가게가 들어섰다. 이번 화의 미니게임은 잠프라는 크로우 카드가 숨어있는 장소를 찾아내는 것이 목적이다. 나머지 카드는 가게에서 해결하도록….



▲ 인형가게가?



토모요 받아▶

제 5화 사쿠라와 어머니의 기억

학교 내에 돌고 있는 이상한 소문을 조사하기 위해 심야의 숲을 들어간 사쿠라. 그곳에 있는 것은 다른 세상에 있는 어머니의 모습. 이번 화는 이벤트 신이 볼 만하다. 다수의 보이스 카드를 찾을 수 있으니 잘 찾아보자.

액션



장갑기동대 L.A.P.D

■일렉트로닉 아츠 스퀘어 ■8월 5일 ■5,800엔

때는 22세기. 흉악한 갱들의 손에 점령된 L.A를 구해내기 위해 플레이어는 L.A 경찰이 되어 그들과 맞서 싸우게 된다. 스테이지 클리어식의 진행방식과 화면 2분할에 의한 2인 협력 플레이, 그리고 스테이지 맵 안에서 펼쳐지는 두뇌적인 플레이도 함께 즐길 수 있는 슈팅형 액션 게임!



리모트 컨트롤 단디

■휴먼 ■7월 22일 ■5,800엔

12살 생일을 맞아 초거대 로봇을 선물 받은 부잣집 도련님의 황당한 로봇 조종 액션 게임. 정말 범인(凡人)으로서는 상상도 할 수 없는 설정이지만 로봇 단디를 조종하는 것은 의외로 난이도가 높다. 능숙하게 컨트롤해서 여러 가지 경비 작전들을 처리해 나가는 것이 게임의 목적.

시뮬레이션



디지털 글라이더 에어맨

■아스크 ■9월 발매예정 ■5,800엔

엔진이 없는 글라이더로 하늘을 날아보는 것도 멋지지 않을까? 특이한 비행 시뮬레이션 디지털 글라이더 에어맨이 등장한다. 비행 이외에도 실제의 기체 셋팅과 동등한 개조가 가능해 자신만의 글라이더를 만들어 볼 수도 있다. 물론 바람에만 의지하는 순수한 비행감도 느낄 수 있을 것이다.



시뮬레이션 프로야구 '99

■헥트 ■7월 22일 ■5,800엔

올해 일본 프로야구의 최신 데이터를 가지고 프로야구팀의 감독이 되어 팀을 우승시키는 것이 목적인 감독 시뮬레이션. 선수들에게 여러 가지 지시를 내리고 팀의 분위기도 잘 이끌어나가는 것만이 우승의 지름길이다. 시합에서는 상대팀 감독의 사고 루틴도 분석해야 하는 등 실제 경기를 하고 있다는 느낌이 강하게 전달된다.

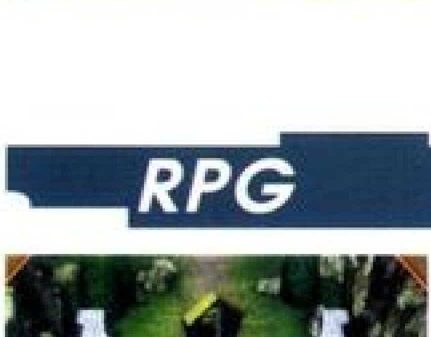


네오 아틀라스 2

■아트딩크 ■9월 예정 ■5,800엔

항해 개척시대를 무대로 새로운 신대륙을 찾아 항해를 계속해나가는 신대륙 발견 시뮬레이션. 항해도중 발생하는 이벤트와 신대륙을 발견하고 나서부터의 갖가지 이벤트도 충실! 선박의 운영을 위해 무역도 할 수 있고 신대륙의 신비를 풀기 위한 탐색도 할 수 있다. 남자의 로맨스를 펼치고 싶다면 바다로 나가자!

RPG



풀무이 풀무이

■컬처 퍼블리셔즈 ■7월 예정 ■3,000엔

변신이 자유자재인 것이 특기인 풀 족이 사는 판타지 세계 '필립 사이드'. 우연히 이 세계를 접하게 된 주인공 소녀 마도카는 풀 족인 무이와 함께 동생인 포프리를 구하기 위해 모험의 여행을 떠나게 된다. 무이의 변신 능력을 이용해 수수께끼를 풀어나가는 액션 RPG!

COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON

어드벤처



어얼리 레인즈

■아틀라스 ■겨울발매예정 ■미정

아틀라스와 미커스가 손을 잡고 만든 본격 서부극 어드벤처! 주인공은 개척시대 한 마을의 보안관 조수가 되어 아름다운 7명의 히로인들과 함께 마을을 도적단으로부터 지켜내야 한다. 필드와 전투신은 물론 3D로 처리되었으며 전투에서는 단 한발의 총알로 비명횡사할 수도 있는 등, 상당히 하드보일드한 분위기를 풍길 것으로 기대된다.



메모리즈 오프

■키드 ■9월 발매예정 ■미정

이젠 연애 어드벤처 게임의 대명사가 되어버린 키드가 새롭게 선보이는 게임. 언제나 그렇듯이 주인공은 부모님의 부재를 틈타 학교에서 무분별한 이성교제에 열을 올린다는 것이… 아니라 순수한 사랑의 추억을 만들고자 노력하게 된다. 총 6명의 공략대상(?)이 등장하며 최근 주가를 올리고 있는 사사키 무츠미씨의 캐릭터 디자인이 눈에 띄는 작품이다.



김전일 소년의 사건부 3

-청룡 전설 살인사건-

■강담사 ■8월 5일 ■5,800엔(2장)

이제는 그 인기가 한풀 꺾인듯이 보이는 김전일 시리즈의 최신작. 이번 사건의 무대는 청룡 호텔! 호텔의 오픈 이벤트에 참가하게 된 김전일 일행은 언제나 그렇듯이 사건에 휘말리게 되고…. 전작보다 사건의 조사라는 측면을 강조한 360° 조사 시스템이 채용되어 긴박감을 더 해준다. 과연 범인은…?

기타



마리아2 - 수태고지의 수수께끼 -

■브레이크 ■여름 발매예정 ■6,800엔(3장)

사이코 호러적인 인터랙티브 드라마라는 장르로 다시 등장하는 마리아. 주인공의 혼잣말을 실제 음성으로 처리해 텍스트로는 표현할 수 없었던 심리적인 면이 강하게 표현되어 호러물이라는 분위기를 더욱 고조시킨다. 마치 아루도라 시리즈처럼 선택기에 의해 스토리도 많이 달라지는 시스템을 채용하고 있다.



아쿠아 노트의 휴일 2.

■아트딩크 ■7월 1일 ■5,800엔

산책 게임이라는 독특한 장르로 색다른 즐거움을 준 아쿠아 노트! 이번에도 어김없이 깊은 바다 속을 거닐며 여러 생물들 그리고 과거의 신비들과 조우할 수 있다. 재미있는 것은 포켓 스테이션과의 연동! 자동 탐색기를 통해 포켓 스테이션으로 해저 지형을 조사할 수 있는 또 다른 즐거움이 주어진다.



L의 계절 -A piece of memorise-

■톤킨 하우스 ■8월 5일 초회한정 ■6,500엔

추리와 연애, 그리고 환상이라는 것이 한데 어우러진 디지털 노벨 게임. 주인공의 기억을 조작하고, 원하는 히로인의 호감도를 어떻게 높이는가에 따라서 분기가 달라지는, 일종의 추리 게임에서 볼 수 있는 시스템을 채용했다. 그만큼 다양한 시나리오를 즐길 수 있다는 것이겠지만 더욱 중요한 것은 이야기가 환상계와 현실계, 두 개의 무대로 나뉘어 있다는 것! 각각의 시나리오가 서로 영향을 주는지는 아직까지 불명이다.

Cheat Codes For User

오메가 부스트

숨겨진 화면과 숨겨진 모드 대 공개

평소 화면과는 조금 다른 플레이를 즐길 수 있는 '숨겨진 플레이 화면'의 출현 조건과 바이퍼 부스트를 자유롭게 사용한다던가, 발칸의 위력이 더욱 강력해지는 등의 숨겨진 모드로 플레이할 수 있는 방법을 일거에 대 공개한다. 지금까지 밝혀진 '숨겨진 화면'은 모두 10개이며 '숨겨진 모드'는 모두 5개로 아래의 표를 참조하여 지금까지와는 다른 색다른 「오메가 부스트」를 즐겨보도록 하자.

■숨겨진 화면의 출현 조건

출현 조건	숨겨진 화면의 내용
RESULT 화면의 종합 PA를 50이상 획득하면 숨겨진 화면 'U3' 가 출현한다	존 내의 적기가 연속으로 200기가 출현하는 화면
RESULT 화면의 종합 PA를 60이상 획득하면 숨겨진 화면 'U2' 가 출현한다	보다 컬러가 다른 3가지 베타 부스트가 출현하는 화면
RESULT 화면의 종합 PA를 60이상 획득하면 숨겨진 화면 'U5' 가 출현한다	차례로 등장하는 장애물을 격파하면 스코어에 1점이 추가되는 화면
RESULT 화면의 종합 PA를 60이상 획득하면 숨겨진 화면 'V5' 가 출현한다	차례로 등장하는 장애물을 격파하면 스코어에 1점이 추가되는 화면
노멀로 게임을 클리어하면 숨겨진 화면 'U8' 이 출현한다	체력에 따라 얼굴이 3가지 패턴으로 변화하는 적이 1기 출현하는 화면
노멀로 컨티뉴 없이 게임을 클리어하면 숨겨진 화면 'U9' 이 출현한다	튜브 속을 진행하며 금색의 베타 부스트와 일대일로 싸우는 장면
노멀로 컨티뉴 없이 게임을 클리어하고 종합 PA를 90이상 획득하면 숨겨진 화면 'U4' 가 출현한다	'무큐리'라고 하는 뱀장어 형태의 생물이 등장하는 화면
하드로 게임을 클리어하면 숨겨진 화면 'U6' 가 출현한다	무한으로 출현하는 위성병기와 '쿠사'라고 하는 보스가 출현하는 화면
하드로 컨티뉴 없이 게임을 클리어하면 숨겨진 화면 'U7' 이 출현한다	오메가 부스트와 싸우는 화면
하드로 컨티뉴 없이 게임을 클리어하고 종합 PA를 90이상 획득하면 숨겨진 화면 'U1' 이 출현한다	다른 화면 보다 초당 프레임 수가 많은 하이퍼 스펙 버전의 화면

■숨겨진 화면의 출현 조건

출현 조건	숨겨진 화면의 내용
RESULT 화면의 종합 PA를 60이상 획득하면 숨겨진 모드 'A' 가 출현한다	적의 공격을 받아도 데미지를 받지 않는 무적 상황이 된다
노멀로 게임을 클리어하면 숨겨진 모드 'C' 가 출현한다	오메가 부스트가 다른 모드에서 보다 스피디하게 움직일 수 있게 된다
노멀로 게임을 클리어하고 종합 PA를 90이상 획득하면 숨겨진 모드 'D' 가 출현한다	5개의 방향을 동시에 발칸을 사용할 수 있게 된다
하드로 게임을 클리어 하면 숨겨진 모드 'E' 가 출현한다	상하좌우 4개의 방향으로 부스트(가속)가 가능하게 된다
하드로 게임을 클리어하고 종합 PA를 90이상 획득하면 숨겨진 모드 'B' 가 출현한다	게이지의 잔량에 관계없이 바이퍼 부스트를 무제한 사용할 수 있게 된다

독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워 점수 500점을 드립니다.

보낼곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층 게임파워 PS비법 담당자 앞

더 킹 오브 파이터즈 '98

숨겨진 캐릭터 출현

캐릭터 선택 화면에서 L1 버튼을 누르면서 특정 캐릭터를 선택하면 그와 대응되는 숨겨진 캐릭터를 고를 수 있게 된다. 각각의 출현 조건은 아래의 표를 참조하자.

선택하는 캐릭터	출현하는 숨겨진 캐릭터
쿠사나기 쿄	'95 쿠사나기 쿄 (B)
테리 보가드	테리 보가드 (B)
앤디 보가드	앤디 보가드 (B)
죠 히가시	죠 히가시 (B)
료 사카자키	료 사카자키 (B)
로버트 가르시아	로버트 가르시아 (B)
유리 사카자키	유리 사카자키 (B)
시라누이 마이	시라누이 마이 (B)
빌리 칸	빌리 칸 (B)
니나카세 야시로	건조한 대지의 야시로
셸미	미쳐 날뛰는 번개의 셸미
크리스	불꽃의 운명의 크리스



▲ L1 버튼을 누르면서 루갈을 선택하면



▲ 메카닉 바디로 보다 흉폭해진 '오메가 루갈'을 고를 수 있게 된다

댄스 댄스 레볼루션

초 고난이도의 모드가 출현!!

하드 보다도 높은 난이도의 숨겨진 모드 4개가 출현하는 비법이 공개되었다. 모드 셀렉트 화면에서 방향키를 '상'으로 하고 '시크릿 모드 셀렉트 화면'으로 바꾸고 아래의 커맨드를 입력하면 된다. 자! 그럼 고난이도의 '댄스'에 도전해 보자.

숨겨진 모드	숨겨진 모드의 출현 조건
어너더(アンザー:고난이도)	'시크릿 모드 셀렉트 화면'에서 상, 상, 하, 하, 상, 상, 하, 하를 입력
매니악(マニアック:초 고난이도)	'시크릿 모드 셀렉트 화면'에서 좌, 좌, 우, 우, 좌, 좌, 우, 우를 입력
더블(ダブル:패널을 8개 사용)	'시크릿 모드 셀렉트 화면'에서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우를 입력
미러(ミラー:상하좌우가 바뀜)	'시크릿 모드 셀렉트 화면'에서 좌, 우, 좌, 우, 좌, 우, 좌, 우를 입력





액션 리플레이 코드

레이싱라군

● 돈 최대
80062B90 E0FF
80062B92 05F5

● RP 최대
80062C8C 423F
80062C8E 000F

● 레이스 중 스피드 조절
(L2+R2버튼으로 스피드 조절)
D006B5E4 0003
800D4114 B000
D006B5E4 0003
800D4116 0001

초시공요새 마크로스 - 사랑, 기억하십니까

디스크1

● 폭탄 무한
D00A4060 0001
800A4060 0004

● 에너지 무한
800A4612 0065
800AA8D6 0065

● 마크로스 내구력
800A0B64 0064

● OPTION PLUS 전부
800FE188 0001
800FE18A 0001

디스크2

● 폭탄 무한
D00ACC60 0001
800ACC60 0004

● 에너지 무한
800AD392 0065
800B34DE 0065

● 마크로스 내구력
800A97A4 0064

● OPTION PLUS 전부
800F7BF8 0001
800F7BFA 0001

에이스컴뱃 3

● 플레이시간 정지
D0054332 2442
80054332 2402

● 착륙 이벤트 제한시간 정지
D0054D6A 2442
80054D68 0000

● 이벤트 제한시간 정지
(버그가 발생할 우려가 있습니다)
D005434A 2442
80054348 0000
D005437A 2442
80054378 0000
D0054526 2442
80054524 0000

● 기총 연사속도 향상
D00726C6 2462
800726C4 0000
D00726C6 2462
800726C6 2402

● 미사일 연사 가능
D00718B4 0004
800718B4 0001

비트매니아 어펜드 가타믹스

● 게이지 떨어지지 않음
8004D5D6 0000

● 모든 곡 선택가능(Free 모드)
800B1894 0000
300B1896 0000

● 게임에서 모든 곡 선택
300B2230 0015
B0140004 00000001
300B2350 0004
300B23A0 0003

그랜디아

● 돈 최대
80010164 967F
30010165 0098

● 전투후 돈 최대
D00DDDA4 0098
800DDDCC 0001

● 능력치
여기에 공개한 것은 저스틴의 능력치 조작이다. 앞 쪽 번지에 80바이트를 더하면 다음 캐릭터의 능력치가 되므로 참고하도록 하자.

● LEVEL
3001026F 0063

● NEXT
80010274 xxxx

● 최대 HP
80010276 03E7

● 현재 HP
80010278 03E7

● 힘
8001027A 03E7

● 체력
8001027C 03E7

● 스피드
8001027E 03E7

● 주력
80010280 03E7

● 최대 SP
80010282 03E7

● 현재 SP
80010284 03E7

● 무기 스킬 1번째
3001029C 00FF

● 무기 스킬 1번째
3001029D 00FF

● 무기 스킬 1번째
3001029E 00FF

● 무기 스킬 1번째
3001029F 00FF

● 경험치
800102A0 967F
300102A2 0098

마법 LV1

● 현재 MP
300102A8 0063

● 최대 MP
300102A9 0063

마법 LV2

● 현재 MP
300102AA 0063

● 최대 MP
300102AB 0063

마법 LV3

● 현재 MP
300102AC 0063

● 최대 MP
300102AD 0063

메탈기어 솔리드 인테그랄

● 입력키코드
DOOAB950 xxxx

● 체력 최대
8OOB4DAE O6OO
8OOB4DBO O6OO

● R1버튼으로 산소최대
DOOAB950 OOO8
8OOABA34 O3E7

● 난이도 선택
(O~3까지, 숫자가 높을수록 어렵다)
3O11B1C8 OOOx

● 레이더 혼선 방지
8OOABAOO OOOO

● 고스트 모드
DOOB4DB8 OOOO
8OOABA1O OOOO

● 자동 장전
8OOAB9EC OO1E
8OOABAO4 OO1E

아이템 리스트

● 담배
8OOB4DE2 OOO1

● SCOPE
8OOB4DE4 OOO1

● C.box A
8OOB4DE6 OOO1

● C.box B
8OOB4DE8 OOO1

● C.box C
8OOB4DEA OOO1

● N.v.g.
8OOB4DEC OOO1

● Therm.g
8OOB4DEE OOO1

● Gas Mask
8OOB4DFO OOO1

● B.armor
8OOB4DF2 OOO1

● 케찹
8OOB4DF4 OOO1

● 스텔스
8OOB4DF6 OOO1

● 머리띠(총알 무제한)
8OOB4DF8 OOO1

● Camera
8OOB4DFA OOO1

● ID카드 레벨 7
(맨 뒤의 숫자가 카드의 레벨)
8OOB4EO4 OOO7

● 지뢰 탐지기
8OOB4EO8 OOO1

● Mo Disc
8OOB4EOA OOO1

● 로프
8OOB4EOC OOO1

● 스카프
8OOB4EOE OOO1

소비용 아이템 가득 채우기

● 레이션
8OOB4DFC OO63
8OOB4E12 OO63

● 감기약
8OOB4DFE OO63
8OOB4E14 OO63

무기 리스트

● 소콤 권총
8OOB4DBA O3E7
8OOB4DCE O3E7

● Fa-mas
8OOB4DBC O3E7
8OOB4DDO O3E7

● 그레네이드
8OOB4DBE O3E7
8OOB4DD2 O3E7

● 니키타 미사일
8OOB4DCO O3E7
8OOB4DD4 O3E7

● 스팅거 미사일
8OOB4DC2 O3E7
8OOB4DD6 O3E7

● 크레이모어
8OOB4DC4 O3E7
8OOB4DD8 O3E7

● C4 폭탄
8OOB4DC6 O3E7
8OOB4DDA O3E7

● 스턴 그레네이드
8OOB4DC8 O3E7
8OOB4DDC O3E7

● 차프 그레네이드
8OOB4DCA O3E7
8OOB4DDE O3E7

● 저격용 라이플
8OOB4DCC O3E7
8OOB4DEO O3E7

70년대풍 로봇 애니메이션 겟P-X

● LIFE 99
8OO787O4 OO63

● 무적
3O1978O3 OO1O

● 장갑
8O197874 O12C

● X-POWER 무제한
8O19786A OO5A

● MAIN 무기
8O197866 OOO3

● SUB 무기
8O197868 OOO3

● EXTRA STAGE 선택
8OO787E4 OO1F

● THE MOVIE 선택
8OO787CC OOO1

페르소나 2 -죄-

● 돈 최대
8OO7F428 EOFF
8OO7F42A O5F5

● 모든 아이템 소지
B2ACOOO1 OOOOOOOO
3OO7F431 OO63

● 한 개 구입으로 아이템 최대
DOO2EFOE 1O62
8OO2EFOE 1OOO
DOO2EF64 OOO3
8OO2EF64 OOO1

● 모든 타롯카드 전부
'타롯 카드' 메뉴를 한 번 선택하면 카드 전부 입수
DOOA2EA8 2O21
8OOA2EBC O3E7
DOOA2EA8 2O21
8OOA2EBE 34O2
DOOA2EA8 2O21
8OOA2ECO 2C2C
DOOA2EA8 2O21
8OOA2EC2 A6O2

루나2 - 이터널 블루

● 돈 최대
8OO88544 967F
8OO88546 OO98

● 1회 전투로 레벨 최대
8OO58348 OOO1

● MP 무제한
8OO4E5E6 OO8O

● X버튼으로 대시
3OO88FO1 OOOO
DOO88FOO OO4O
8O172O12 OOOA

● 적과의 인카운터 ON/OFF
(L2버튼으로 OFF, R2버튼으로 ON)
DOO88FOO OOO1
8OO1DA3A 1O4O
DOO88FOO OOO2
8OO1DA3A 144O

슈퍼 로봇대전 컴플리트 박스

● 자금
(로봇대전은 이거 하나면 충분합니다)
8O19B9D6 967F
8O19B9D8 OO98

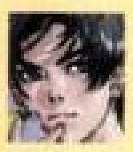
PLAY STATION ACTION REPLAY CODE

플스時代



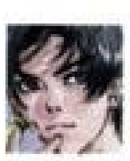
會者定離(회자정리)…. 만난 사람은 반드시 헤어지는 법. 그간 아가동산을 꾸려오셨던 아가박은 여러분 곁을 떠나버렸소. 이제부터 선진게임문화 창달에 이바지하고 있는 Sanai Wolf가 PS時代라는 새로운 코너명으로 PS유저 여러분들에게 꿈과 사랑을 심어주겠소. 어지러운 세기말도, 다가오는 새 천년도 Sanai Wolf와 함께라면 신나는 'PS時代'!

지난달에 입장권을 잃어버려서 아가동산에 들어가지 못한 박희만입니다. 중간고사가 끝나고 성적표가 날아왔습니다. 최선을 다했는데 성적이 약간 떨어져서 아쉬웠습니다. 저는 모두 잊고 「FF8」을 켰죠. 알티미시아와의 마지막 전투는 왜 그리 오래 가던지…. 연속검이 나가고 운좋게 피니시 블로우로 엔드 오브 하트가 나가길래 끝난 줄 알았는데…. 알티미시아는 왜 그리 맷집이 좋은지. 한 번 더 연속검을 써서 알티미시아를 물리쳤을 때의 기분은 뭐라 말할 수 없더군요. 60시간 만에 엔딩을 봤는데 너무 멋있어서 알티미시아를 물리치고 한 번 더 봤습니다. 다시 봐도 멋있더군요. 스퀘어가 어서 빨리 「FF9」을 만들어서 모든 이에게 감동을 주길 바라면서 이만 줄일게요. PS. 6월 28일부터는 기말고사가 시작됩니다. 이번엔 기필코 점수를 올릴 수 있게 아가박님께서 힘내라고 해주세요.



아가박님을 만나게 되면 '바퀴만'이라는 독자분이 '힘내!' 라고 말해주길 간절히 원하고 있다고 꼭 전해드리죠.

7월호의 도몬과 샤이닝 건담의 그림을 보자 몰려오는 추억을 주체할 수 없어 펜을 들어봅니다. 제가 처음 플레이해 본 게임이 바로 「슈퍼 로봇대전 F」 였습니다. 동생이 빌려왔었는데 옆에서 구경하다가 그만 정말이지 어·쩌·다·가 플스에 손을 대고 말았습니다. 그 '어쩌다가' 가 바로 중독으로 이어질 줄 누가 알았겠습니까. 고 1여학생인 저는 동생이 하는 시간대를 피해서 하루 5시간, 새벽 1시부터 6시 반까지(중간에 30분 휴식하라는 동생의 엄명) 빠지지 않고 「F」를 플레이했습니다. 잠은 학교 갔다와서부터 1시까지 4~5시간 잤습니다(저희 학교 야자 안함. 5시 하교). 잠보다 더 문제인 건 「F」가 제 머리속을 잠식해 들어가는 일이죠. 학교에서 공부를 한참 하다가 무심결에 창 밖을 내다보면 거기에 '게터'가 둥둥 떠있는 겁니다. 길을 가다가 정신을 퍼뜩 차려보면 샤이닝 건담 주제음악 'Flying(Fly인가?) the Sky' 를 따따따~(가사는 모르고 가락만) 하고 있고요, 사람얼굴이 아무로나 가브레 같은 녀석과 겹쳐 보이기까지 합니다. (중략) 제가 그린 도몬도 SD입니다. 샤이닝 건담이나 도몬을 좋아하시는 분 있다면 꼭 보세요! "이런 도몬도 있구나." 하실 겁니다. 이걸 POWER독자께 알려 드리고 싶었어요. 사실은, 실력만 되면 성운님처럼 인간에 가까운(?) 도몬을 그리고 싶은데 제가 그리면 이상하게 다른 사람으로 변해버리는 것 같아요. 우… 또 다른 제 꿈은 예쁜 여자를 예쁘게 그리는 겁니다. 제가 그림을 그리면 모두 다른 인간이 되어버립니다. 아가박님, 점수는 둘째 치더라도 도몬은 꼭 실어주세요. 도몬팬이 좀 생겼으면 좋겠습니다. 전 그런 귀여운 단순남이 좋습니다. 옷도 그렇고, 촌스러움의 미학이랄까, 옷자락이 닳은 빨간 망토에 머리띠, 까만 장갑…. 멋지지 않습니까? 그래도 다음엔 요즘 유행하는 옷도 입혀볼 예정입니다. 기대해 주세요~. (하략)

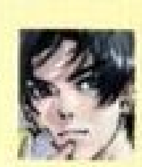


슈퍼 로봇대전을 좋아하는 고1여학생이라…. 그것도 도몬 캇슈를 좋아하는…. 국내에서는 찾아보기 힘든 케이스군요. 그리고 줄무늬를 좋아 한다구요. 그래서 피카츄를 좋아하나 보군요. 줄무늬 하니까 생각나는 건데 얼마 전에 이슈가 되었던 만×중×교회 있지 않습니까. 그 교회에 관해 취재한 프로그램을 내보내려 했던 방송사를 그 교회 신도들이 난입하여 점령하는 바람에 프로그램이 갑자기 중단된 적이 있었죠. 그 때 대체된 프로그램이 제목이 확실치는 않지만 「줄무늬의 신비」였을 겁니다. 줄무늬를 미술학적 관점에서 고찰하는 프로그램이었죠. 이런 얘기를 왜 하고 있나구요? 여학생 편지라 일단 싣기는 했는데 막상 답변을 쓰려니 할말이 없어서 그럽니다. 음… 저의 고질병이 바로… 첨보는 여자 앞에서 바보남이 된다는 것인데…. 지상대면(紙上對面)의 경우도 마찬가지군요. 줄입니다.



저로 말할 것 같으면 겜 황제 남택진입니다. 그런데 친구들에게 왕따를 당해 이렇게 편지를 쓰게 되었습니다. 몇 주일전 저는 친구들에게 GAME POWER에 대해 너무나 자랑 또 자랑해서 애들한테 왕따를 당한 것 같습니다. '이~ 누나~' 그 다음 날에서야 알게 됐어요. 제가 가까이 가니 자꾸 피하는 것입니다. 그 이유를 묻고자 하여도 말도 하지 않고 밥도 같이 먹으려 하지도 않았습니다. 차차 제가 무엇을 잘못하였는지 떠올리니 자랑을 많이 했던 것입니다(그렇다고 그럴 수 있나!) 아가박님! 저 이 자리를 빌어 제 친구들에게 미안하다는 얘기를 하고 싶습니다.

제발 이 어린양을 도와주신다면 꼭! 안부는 전해 드릴게요. 그리고 저희 큰 형 소개 시켜 드릴게요(S대 전자과 나옴). 그럼 아가박님만 믿고….

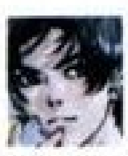


저는 택진군의 편지를 읽고 상당한 쇼크를 받았습니다. 다른 독자분들도 마찬가지리라 생각합니다. 저는 '누나' 라는 단어를 남자가 자신보다 나이가 조금 더 많은 여자를 칭할 때 쓰는 것이라고 알고 있었는데요. 아가박님에겐 '누나' 가 아니라 '형' 이라고 해야 하는 것 아닙니까? 그리고 가박이 형은 아무리 S대 전자과라도 택진군의 큰형에게는 절대 관심이 없을 것이라로 생각하는데요. 제가 알기론 가박이 형은 정상인이었다구요…. 와, 왕따 당하는 이유를 조금은 알 것 같기도 하네요!! P.S '제발 이 어린양을 도와주신다면 꼭! 안부는 전해 드릴게요' 라뇨…? 누구에게 누구의 안부를 전해준다는 거죠?



전 매우 슬퍼요. 첫째는 저의 사촌형이 군대에 간다는 것과 그것을 핑계로 내 PS를 가지고 형이 친구집으로 잠적했다는 것 때문입니다. 이젠 낙이 없어요. 이 험한 세상 PS 없이 어떻게 살아가죠! (흑. PS야! 이 아빠 곁을 떠나 예비군바리에게 혹사당하다니. 얼른 이 아빠 곁으로 돌아와 다오) 6월에 군대가는 형의 마음도 모르는 건 아닙니다. 근데 이건 나무 심하잖아. 우워워워~ 퍽퍽퍽!(벽에 머리박는 소리) 밤이면 밤마다 눈물로 지샙니다. 글구 저는 아따갤러그(아트 갤러리) 출신입니다. 제 친구 두 명과 그림, 편지를 보냈는데 이름을 '이성근 외 일당' 이라구 지어버렸더군요. 우리가 무슨 조직입니까? 일당? 참 나 원… 기가 막혀서 콧물이 다 나오네요. (중략) 질문이요! 왜 아가동산인가요? 꽃동산, 아이들의 꿈동산, 해× 맛×산도 있는데. 왜 하필이면 아가동산이죠? 또 왜 아가박이라고 부릅니까? 답해주시면 고맙겠습니다.

P.S 이성근 외 일당의 새로운 이름을 구합니다. 이성근은 허리케인 죠를 좋아하고, 로보뜨 택껭V는 스타의 히드라를 좋아하고, 수니커쥬는 먹는 걸 좋아해요. 좋은 걸루 지어주세요!



여쭈어 본 결과 아가동산인 이유는 아가박이 사는 곳이기 때문이고 아가박인 이유는 아가동산에 살고 있기 때문이랍니다. 당신들의 새로운 이름은, 1.이성근 나와라! 2. 2Sunken과 Zerglings 3. 이성근 왜 일당? 등등이 있겠군요. 입맛대로 골라 쓰십시오. 호음… 로보뜨 택껭V군이 히드라를 좋아한다구요? 히드라라…! 갑자기 시흥이 동하는군요.



나는나는 히드라요
무릎으로 다닌다오
히드라는 히드란데
몸색깔은 안회다오
라바에서 태어나며
밥통하나 먹는다오
칠십오의 미네랄에
이십오의 가스먹소
나는침을 뱉는다오
맞아본놈 아프다오
공격형태 폭발형에 대미지는 10이라오
사정거리 4이오만 업글하면 5된다오
마린메딕 무섭소만 벙커하난 잘부수오
나는종종 변태하여 촉수괴물 러커되오
변태한지 사흘만에 오버로드 등실타고
적진깊이 투입되어 땅을파고 숨는다오
전기영감 다가와서 지져대면 죽는다오
알고보면 별것없는 히드라의 일생였소
스타게담 사나이울 시흥동해 끄적였소

저는 소싯적부터 형님을 이순신 다음으로 존경하고 귀에 못이 박히도록 들었습니다. 인사를 이렇게 해서 놀라셨지요. 제 별명이 발가락입니다. 발가락은 누군지 아시겠죠(드라마 '왕초'에 나오는 인물). 이번 호에 제가 '소환수를 감동시켜라'에 당첨되어 테트리스를 받게 됐습니다. 저에게 축하를…. 저는 파워독자가 많아서 설마 했는데 이렇게 걸리다니 기분이 무지무지 좋아요. 며칠 전부터 내가 걸릴까 해서 이틀 전부터 서점에 갔었는데 책이 안나왔더군요. 마침 오늘 학교에서 곧장 서점으로 뛰어갔지요. 서점에 들어서니 파워가 있었어요. 그 자리에서 제 이름을 찾았지요. 제 이름이 없는 거에요! 실망과 허무함으로 가득차 아쉬워하며 집에 가서 다시 보는 순간 제 이름 석자가 있는 것이었어요. 서점에서 너무 흥분한 나머지 제 이름을 못봤던 거죠. 그런데 이번 파워는 왜 늦은 거죠? 매달 말일로 알고 있는데 혹시 에이스 컴뱃3 때문인가요? 타잡지엔 아직 「에이스 컴뱃3」 공략이 없는 걸로 아는데 파워에는 이번 달에 공략이 나오다니 역시 파워입니다. 제가 파워를 좋아하는 이유가 신속한 정보 때문이에요. 아참, 파워가 다음 호에 개편한다면서요 아가동산만은 없어지면 안되는데….

P.S 테트리스는 어디서 만든 오락입니까?.



허허, 거 참 세상일은 뜻대로 안된다던데 이번 일로 재홍군이 뼈저리게 느끼고 있겠군요. 아가동산만은 없어지면 안되는데…라고 해보았자 새 천년 도시계획으로 강제 철거되는 것은 아가동산 뿐…. 수많은 이들의 웃음과 눈물로 점철되어 있는 아가동산이건만 이 땅의 정서는 아가동산의 존속을 원치 않는가 봅니다 그려.

한가지 밝혀둘 것은 이 Sanai Wolf가 아가박을 쫓아낸 것은 절대로 아니니 독자 여러분들의 오해가 없기를 바랍니다. 그리고 게임파워의 발매일은 잡지사의 사정, 인쇄소의 사정, 운송업체의 사정, 그와 그녀의 사정 등으로 수시로 변경될 수 있습니다.

P.S 현재 테트리스는 '더 테트리스 컴퍼니'라는 곳에서 모든 판권을 가지고 있으며 '아리카'나 '세가' 등의 게임 제작사에서 바로 이 '더 테트리스 컴퍼니'에서 판권을 사서 게임을 제작하고 있습니다. 다시 정리해서 말하면 '테트리스' 게임은 다양하고 많은 게임 제작사에서 만들었으며 총 판권은 '더 테트리스 컴퍼니'에서 가지고 있습니다. 그리고 최초의 아이디어는 러시아의 '알렉세이 파지트노프'라는 아저씨의 머리에서 나왔다고 합니다.

제가 드디어 '포켓스테이션'을 샀습니다. 매일 가지고 다니며 「제로3」 캐릭터를 키우고 고! 고! 디거로 열심히 아이템도 캐고 있습니다. 아가박 형, 형은 포켓스테이션으로 무슨 게임을 해요? 그리고 형의 프로필이 어떻게 되는지 알고 싶어요. 전 그림을 너무 못 그려서 아트 갤러리에 뽑힐 능력도 안되고, 애니메이션도 잘 몰라서 anime club에도 뽑히기 힘들어서 말이죠. 제가 엽서를 보낼 수 있는 곳은 여기 뿐입니다. 물론 점수 땜에 편지를 보내는 것은 아니지만, 뭔가 한가지 뽑혔을 때 맛보는 그 기쁨! 형도 잘 알 겁니다. 제발 저에게 그 기쁨을 맛볼 수 있게 해 주세요~!

PS. 제발 프로필을 알려주세요. 그리고 아가박 형이 좋아하는 게임 Best 5도 PLZ…!



아쉽군요. 가박이 형은 벌써 떴습니다. 아쉬운 대로 제 프로필이나 알려드리죠.

가박이 형 꺼 아니면 싫다구요? 그럼 관둡시다. 좋아하는 게임 Best 5 정도는 싫어도 가르쳐 드릴랍니다.

1. 「버추어 파이터」 시리즈 : 전혀 과장 없이 제 인생에 가장 큰 영향을 끼친 게임이죠. 버파에 쏟아 부운 시간 동안 군바리 생활을 두 번 반복할 수도 있고 중학생이 대학생이 될 수도 있습니다. 버파에 쏟아 부운 돈으로 괜찮은 경차 하나는 뽑을 수 있었구요. 그런 것보다도 더 중요한 것은 정말 많은 사람과 만나고 친해졌다는 것입니다. 그것 때문에 저는 버파를 시작하게 된 걸 크나큰 행운이라고 생각하고 있습니다.

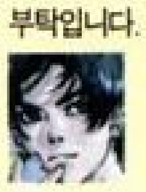
2. 「실황 파워풀 프로야구」 : 요즘 이것 때문에 업무에 차질이 생길 정도…. 야구 매니아인 저에게 가장 실제 야구에 가까운 실황은 마약이 되기에 부족함이 없습니다.

3. 「비트매니아」 : 갤러리의 맛이죠. 관중 말입니다. 운집한 갤러리들을 뒤로하고 Super Highway 올 그레이트를 뽑아낼 때의 맛이란 말이죠…. 허허, 거 괜찮죠. 「EZ2DJ」도 괜찮습니다만.

4. 「Stadium Hero」 : 국내에선 '신야구'로 유명한 게임이죠. 한 시대를 풍미했던 야구게임.

5. 「스타 크래프트」 : 허허…. 남들 다 하길래 따라하다 보니 좋아하게 됐습니다 그려.

게임파워 7월호에 뽑히진 않았지만 '조르기를 잘하는 황규진군'이라는 글이 나와서 무지 좋았습니다. 근데 내 친구 중에서는 새턴人에 걸렸다고 나에게 큰 소리를 치는 녀석이 있어서 저는 부러웠습니다. 그래서 나는 그 녀석에게 이렇게 말했습니다. '다음 달에 나도 뽑힐 수 있으니 너무 잘난 체 하지마' 라고 하고 그냥 헤어지고 집에 가서 「FF8」이나 했습니다. 정말 짜증이 나더군요. 그 녀석 생각만하면…. 아가박님 왜 저에게 이런 고통을…. 제가 그 녀석에게 복수할 수 있게 도와주세요. 부탁입니다. 그 녀석 코가 납작해지는 꼴을 생각만 해도 웃음이 나옵니다. 푸우하하하~ 꼭 부탁드립니다. 아가박님.



뽑아 드렸습니다. 충분한 복수가 됐을런지….

전 게임과는 오랜 시간을 함께 했고, 또 게임과는 필연이라고 자부하는 게이머 레벨12(?)의 '장현' 이라는 열아홉살의 청년입니다. 94년부터 작년 초까지 5년 동안 게임챔프를 애독했지만 워낙 소심한 성격인지라 엽서 한 장 보내지 못하고 지켜보기만 했던 독자입니다. 그런데도 불구하고 이번에 펜을 들게된 건, 게임에 대한 애틋하고 너무나 한스러운 사연을 아가박님께 하소연하기 위해서입니다. 초등학교 1학년 때 겜보이(알라딘보이)로 비디오 게임을 처음 접했고, 92년에 최초로 게임잡지를 사서봤고 다음해에 겜보이 처분, 패밀리를 구입해 드래곤볼Z Ⅱ를 접하게 됨으로써 저의 파란만장한 게임인생의 서막의 종을 울리게 된 계기가 되었습니다. (중략) 아~ 아가박님을 포함한 게임파워의 모든 분들이 참 부러워요. 저에게 있어서 게임잡지사의 기자나 분석 필자는 궁극의 직업이거든요. 근데요 가능하다면 게임파워 사무실을 방문해봐도 돼요? 아직 못다한 얘기도 많이 있고(편지만으로는 저의 이 한 맺힌 감정을 표현하지 못합니다!) 이왕 기회가 왔으니 '떡 본 김에 제사치른다' 는 말처럼, '게임파워 사무실에 가보면 어떨까?' 하는 생각이 뇌리를 스쳤거든요. 게임파워 사무실을 방문해보는 것이 제 평생소원 중의 하나입니다. (하략)



이런, 옮기고 보니 정작 파란만장한 부분과 게임에 대한 애틋하고 너무나 한스러운 사연은 중략당하고 말았네요. 중략된 부분 중에서 '아가동산에 실어달라는 것이 목적이 아니라 파워가족 여러분들과 함께 하고 싶어서…' 라는 글귀에 깊은 감명을 받아 현군 사연을 싣게 되었습니다. 허허, '아 일단 500점만 줘봐요~', '안 뽑아주면 기자질 계속하기 좀 괴로우실 텐데요?' 등등의 엽서만이 난무하는 세기말에 현군의 그런 마음씨는 너무도 아름다워 보입니다 그려. 그리고 게임지의 기자나 필자가 고급인력인 것만은 주지의 사실이지만 '궁극의 직업' 이라 칭하기에는 약간 무리가 따르지 않나 하는 게 솔직한 제 심정이군요. 물론 개인적으로는 '마법사' 나 '소환사' 등 보다는 좀 더 '궁극의 직업' 에 가깝다고 생각합니다. 아 그리고 저희 사무실이요. 오십시오. 지하철 2호선 합정역에서 극동방송 사거리 쪽으로 쭈욱 걸어오시다 보면 오른편에 KBS방영으로 유명한 김×식 칼국수가 보일 겁니다. 그 건물 4층이 바로 게임파워의 사무실이지요. 평생소원치고는 좀 소박하군요. 그리고 '떡 본 김에 제사 치르는 것' 처럼 오지 말고 '엎어진 김에 쉬어 가는 것' 처럼 와도 괜찮을 듯 싶네요.



좌절은 없다, 스러져간 영혼들

●부모님의 반대에도 불구하고 게임으로 성공하실 정명훈군. 세상의 모든 게이머들이 그 나이 때는 그런 생각을 한답니다.
●가박이형의 기도로 성적오른 LHS군. '다았습니다' 가 아니라 '닿았습니다' 입니다.
●걸어다니는 부상병동 인철군. 대단한 천재이신가 봅니다. 천재는 악필이라는데요.
●DC에 끌리는 장동권군. 뽑아 드리는 걸 잊었습니다.
●메모리카드 잃어버린 김진만군. 죄송한 짓은 삼가해 주십시오.
●POWER의 변신 기대하는 유동철군. DVD의 복제여부는 청계천 사람들만이 알고 있습니다.
●주간지로 바뀌길 바라는 손태운군. 기자들 좀 쉬게 해주십시오.
●쓸자리가 없어서 이만 쓰는 김우태군. 이만 쓸지 말고 먼지도 좀 쓰시지요.
●축구 이야기를 하는 손봉기군. 노름은 패가망신의 지름길입니다.
●가슴에 멍들어서 계란으로 비빈 김태근군. 혹시 병기에 산 계란은 아니었겠지요?
●본전뽑은 두슬기군. 분명입니까…?
●브로마이드가 좋은 김승균군. 발악. 맞습니다.
●누나 몰래 파워를 사는 홍종명군. 걸리지 마십시오.
●버그 잡고 복사집 읽으신 박성진군. '버그를 잡아라' 라는 코너는 없어진지 오랩니다.
●설사할 때 오물이 엉덩이에 묻는 조광식군. 아가박님은 일본에 가실 계획이 없습니다. 그리고 구구리님은 미혼입니다.
●액플 업글 하고 싶은 박희영군(양). 저는 잘만 되던데요?
●불감증 치료중인 권병성군. 편지지 멋지군요.
●아트디렉터 지향하는 곽병제군. 전문가와 상담하십시오.
●시조 보내주신 박중섭군. 원래 시조와 바뀐 것은 딱 단어 하나더군요. 심플해서 좋습니다.
●예플 싫어하는 강성구군. 예플이나 복사CD나 매한가지입니다.
●엄마가 PS2 사줄 문창규군. 우리 모두 다 샀다간 국가경제가 흔들릴겁니다.
●PS를 판 승태군. 닭의 목을 비틀어도 새벽은 옵니다.
●친구들 PC방 갈 때 혼자 진동 느끼고 있는 서민균군. 주위의 시선도 의식할 줄 알아야 합니다.
●우O민이라는 친구를 둔 임성웅군. 개성과 다양성은 존중해야 합니다. 그리고 현대서점은 전국에 500개가 넘는지라 확인할 수 없습니다.
●자칭 여수 KOF짱 주세진군. 배틀 결과는 어떻게 됐습니까?
●액플 중독증 걸린 이효석군. 이번에도 구석신세군요.
●안개공포증 있는 김광석군. 아가박님은 안개공포증 없습니다.
●파워를 공짜로 보고 있는 소병남군. 우송문의는 전화로 받습니다.
●처음으로 펜을 드는 홍종명군. 게임문의는 700-9077을 이용해 주세요.
●게임제작중인 이로운군. 스케일이 크군요. 시스템 관리에 중화요리점의 제작지원까지….
●액플 안쓰는 임용현군. '올바른 게임문화' 라는 아이템이 등장했나 보군요. 올바른 게임문화 정착이라….
●악마성 좋아하는 윤성복군. 조사결과 비슷한 것은 있답니다. 그리고 편지봉투에 그런 그림 자꾸 그리시면 집배원 아저씨가 성복군을 싫어할 지도 모릅니다.
●불감증 자가치료하신 이정수군. 게임클리닉 담당자도 모른답니다.
●이번 호 사연 중 가장 큰 편지지 크기를 자랑하신 우성민군의 두 번째 편지. 제가 짱인 지는 잘 모르겠습니다만 짬밥이 딸리기에 권력이 없다는 것만은 확실합니다.

※ 여기에도 누락된 분들은 관계당국의 업무착오라고 생각하십시오.

열혈 독자 성은입니다. 저희 동네에는 '드림' 이라는 이름의 별로 크지 않은 오락실이 있습니다. 지금은 주인이 바뀌었지만 옛날 주인아저씨와는 아주 아주 가까워서 오락도 공짜로 하고 아저씨와 대화도 많이 하는 단골 중의 단골이었습니다. 새 오락이 나오면 주인아저씨와 오락을 같이 하고 특히 「KOF」씨리즈! 그 아저씨와 나는 대등한 실력으로 구경꾼들의 시선을 항상 받았습니다.

그러던 중 어김없이 오락실에 들어와 동전교환을 하려하는데 주인 아저씨가 바뀐 것을 알게 되었습니다. 그 아저씨가 없어서 섭섭했고 혼자서 오락을 해서 재미는 없었지만 새로운 오락실 주인 아저씨와도 예전 주인 아저씨처럼 친해질 수 있으면 좋겠네요.



저도 15년 남짓 아케이드에서 잔뼈가 굵은 놈이라 친분이 깊었던 오락실 업주분들이 많았지요. 얼굴도 잘 기억나지 않는 제비우스, 너구리 시절의 서부 할아버지, 백원어치 하면 한 판 더 시켜주시던 아가곰 아저씨, 우리 아들놈 거기 있나는 어머니의 전화에 오늘 오지도 않았다고 대답해 주시던 범우 아줌마, 딱따기 튕기는 놈 일러주면 오백원 주시던 ET 할머니, 어린 아이 잠지 만지기를 즐겨하시던 (본인과는 해당사항 없음) 오림피아 수영장 옆 아성 할아버지, 등교할하는 제게 학교 늦겠다고 일러주시던 에스터 아저씨, 회오리땅콩 정말 잘한다며 내 스크류 파일드라이버 실력을 칭찬해 주시던 신세계 아저씨, 스파2 연승하다가 끌려나갈 것 같으면 달려나와 주시던 로타리 누나, 신야구 9회말까지 이백원에 해주시던 은하수 아줌마, 「버파2」 레버 고쳐달라던 제게 어제 고쳤는데 뭘 또 고치냐며 짜증내시던 피터팬 아저씨, 게임방 오픈했으니 꼭 한 번 놀러오라시던 지금은 그만두신 사이버 아저씨, 「철권3」하던 청년들 패싸움 붙은 거 구경만 하고 계시던 빌리지 아저씨, 장사 안돼서 내부수리하고 오락실이름도 21세기 게임랜드라고 바꾸어 보았지만 소용없었던 무지개 아저씨, 사무라이 쇼다운에는 '후지산 대결투', 세이부 축구에는 '김주성의 분노', 용호의 권에는 '무적 황금팔', 철권에는 '태권보이' 라는 이름을 달아 놓으셨던 강남역 부근의 어느 지하오락실 아저씨, 우리 나라 모든 버파인들 마음의 고향이었던 MEGAZONE 운영하시느라 고생하셨던 승찬이 형… 모두 눈물과 미소로 추억하게 되는 고마우신 분들이지요.

그 분들이 안계셨더라면 오늘 이 자리의 Sanai Wolf는 생각할 수조차 없는 일일 겁니다. 특히 테이프 감은 십원짜리 넣은 거 알면서도 모른 척 해주시던 아성 할아버지와 저의 집요한 설득 끝에 마지못해 버파3 나오자마자 들여놓았다가 한 달 후에 기판값 오백만원 떨어져서 앓아 누우셨던 피터팬 아저씨, 괜히 비싼 술집 갔다가 카드로 십삼만원 흔쾌히(?) 긁어주신 승찬이 형, 감사합니다. 감사합니다. 저, 성공할게요. 성공해서 꼭 찾아뵐게요.

우리는 10000엔을 즐겼습니까?



[이현수 기자]

지난 6월 1일, 세가는 게임시장에서 자사의 체면을 회복하기 위한 버라이어티쇼를 열었다. 세가는 이미 E3를 통해 공개된 다양한 신작들을 재공개하고, 「HEAT NET」이라는 이름의 게임 네트워크 계획을 설명했다. 또 개발중인 대작급 타이틀의 제작 현황을 발표하는 등… DC의 부진을 만회하기 위한 갖가지 전략들을 내놓았다. 위의 사실들과 함께 발표된 또 하나의 사항이 있었다. 어쩌면 다른 모든 발표내용을 합친 것보다 더욱 강한 충격을 줄 수 있는 사실. 6월 24일자로 드림캐스트의 가격을 1만엔 인하한다는 것이었다.

물론 부진을 면치 못하고 있는 판매 현황을 감안할 때 어쩔 수 없는 선택이었을 수도 있다. 그러나 발매후 6개월이 지났다고는 하지만, 현 드림캐스트 유저들이 모두 발매 당일 구매객은 아닐테고, 그 중에는 발표가 있기 일주일 혹은 하루 전에 구입한 이들도 상당수 포함되어 있을 것이다. 지금까지 길게는 6개월 동안 게임을 즐기기는 했지만 당초 계획했던 소프트 구입 계획에 맞춰 게임을 즐긴 이들이 과연 몇이나 될까? 지난 6개월 사이에 발매되었어야 할 소프트 중 많은 수의 타이틀이 저만치 먼 미래로 발매일을 변경했다. 아직 드캐를 구입하지 않은 사람들이 더 많으니 다수를 만족시키기 위해 이와 같은 깜짝쇼를 벌인 것일까?

어딘지 모르게 요즘의 세가는 '팔아먹고 나면 그것으로 끝'인 보따리 장사꾼의 모습을 보여주는 듯하다. 우리는 6개월간 10000엔을 가지고 무엇을 얻은 것인가? 역시… '폼' 뿐인가?

이제서야 만나게 되는구려

버추얼 온 -오라토리오 텐그램-

장르	격투 액션
제작사	세가
발매일	99년내
발매가	미정





외국 게임지나 인터넷을 통해서만 보아온 '오라토리오 텐그램'을 실제로 접할 수 있는 날이 왔다. 그것도 오락실에서가 아니라 집안, 즉 드림캐스트로 즐기게 되는 것이다. 버추얼 온 시리즈는 1편도 그렇고 2편도 그렇고 국내 유저들을 뒤볶치게 만드는 소프트가 아닌가 싶다. 너무나 뒤늦게 만질 수 있게 되는 탓에 국내 팬들에게는 마치 신작처럼 느껴질 드캐용 '오라텐'을 소개한다

이식이 될 것임은 누구나 알고 있었다. 그러나 확실한 발표가 없었다. 일본 현지의 아케이드 버전이 여러번의 밸런스 조정을 거듭 5.4 버전까지 등장했다. 하지만 우리나라에서는 초기버전 조차 한, 두 오락실에서 잠시 선보인 뒤 사라져 버리는 통에 제대로 플레이해 본 사람이 몇 안되는 실정이다. 어떻게 생각하면 불행한 국내의 버추얼 온 팬들에게 희소식! 기다리던 「버추얼 온-오라토리오 텐그램」의 DC 이식이 드디어 확정되었다.

모델 3를 그대로, 아니 그이상으로

오랫동안 침묵 속에 묻혀 있던 '오라토리오 텐그램'이 드디어 모습을 드러냈다. DC용 오라텐은 일본 게임센터를 한창 달구고 있는 5.4버전을 기본으로 제작된다. 모델 3(스텝 2) 기판의 이식이 과연 가능할 것인가 하는 질문은 현재의 개발 상황으로 볼 때 매우 긍정적이라는 평가. 길게 말로 설명하는 것보다 DC용 개발 화면을 통해 직접 확인하도록 하자.



▲ 특수기술의 연출이 확실하게 표현되고 있다





◀ 플레이어 기체 선택 화면. 화면 안쪽에 있는 로봇도 뭉개짐 없이 원형그대로 묘사되고 있다. 각과 면이 많은 로봇이라고는 하지만, 여러 대가 동시에 등장한다는 것은 고사양을 요구하기 마련이다

◀ 아케이드용과 거의 같은 수준의 그래픽을 보여준다. 수많은 처리가 필요한 2인 대전시에도 '버벅임' 없이 움직여 줄 수 있을지?

DC에서 더욱 깔끔해진 버추얼로이드

물론 DC는 디스크 타입의 매체를 사용한다는 점(따라서 로딩은 필수)과 가정용 게임기라는 한계점을 가지고 있는 것이 사실이다. DC용 '오라텐'은 이러한 한계를 극복하기 위해서인지 세세한 곳에서 아케이드 이상의 모습을 보여주고 있다. 그 한 예가 버추얼로이드의 모델링을 비롯한 그래픽적인 측면을 강화이다. 사진을 통해 확인하도록 하자. Ⓟ



◀ 그래픽이 향상되었다는 것을 보여주는 '도르드레이'의 화면. 광원 효과에 따른 그림자의 처리에도 주목하자. 한가지 거슬리는 것이 있다면 왜 아직도 그들의 등판에는 새턴이 박혀 있는 것인가 하는 점

▼ 정지화면으로 보기에는 아케이드와 거의 같은 수준, 아니 그 이상 보이는데…







▲ 버추얼 온에서는 어설픈 비트맵 배경(2D 그림을 어설프게 붙여놓은)이 통용되지 않는다. DC에서 이 많은 것들이 부드럽게 돌아갈 수 있을까?

▶ 각종 특수효과 역시 빼놓을 수 없는 체크거리. 폭발 효과를 시작으로 미사일의 분사 효과, 그리고 기체가 움직일 때 일어나는 먼지 등까지… 이 모든 것이 아케이드 그대로 구현되어야만 완벽이식이라는 광고문구를 붙일 수 있을 것이다

DREAMCAST

주인공 버추얼로이드를 공개

템진





▲ 탄탄하면서도 날렵해 보이는 템진. 역시 주인공?

가장 표준적이면서도 무난한 타입의 버추얼로이드. 어딘지 모르게 풍겨오는 주인공스러운 냄새가 많은 이들에게 호감을 사고 있다. 적의 품으로 달려들어가면서 공격하는 대시 샷이야말로 템진의 최강 무기

페이·옌 더 나이트

여성보다 남성이 더 많이 찾는 여성 타입의 버추얼로이드. 전작에 이어 더욱 강력해진 모습으로 재등장한다. 중량급에서 볼 수 있는 강력한 힘은 없지만, 빠르고 엽삽한 플레이를 원한다면 주저말고 이 캐릭터를 선택하도록 하자.



▲ 여성스럽고도 아름다운 공격 하트빔. 그러나 당하는 쪽은 짜증스러울 뿐





엔젤란



2에서 새롭게 등장한 여성 타입의 기체이다. 기체 디자인에서 알 수 있듯 마술 같은 공격을 사용한다. 상대의 포탄을 튕겨내는 미러, 끝까지 적의 뒤를 쫓는 '빙룡' 등의 극악무도한 기술을 구사한다.

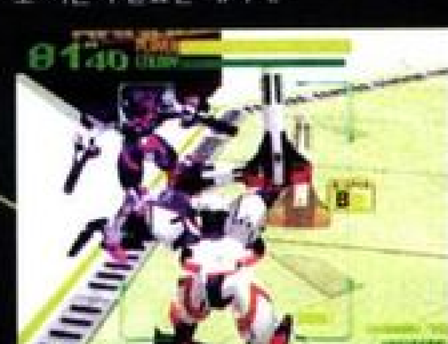


▲ 약해보이지만 절대 약하지 않은 엔젤란

발·비도스



1편에 등장했던 발·바스·바우의 후속기종이다(발·비도스는 육상용, 비슷한 형태를 가진 발·바로스는 수중용 기체). 닌자와 닮은 외모에서 느껴지듯이 스테이지에 각종 트랩을 설치해 가며 적을 궁지에 몰아 넣는다. 익숙해질 때까지 다소 시간이 필요한 캐릭터.



▲ 곳곳에 트랩을 설치하는 전술적인 조작이 필요하다

사이퍼



기본적인 이동능력이 엄청나게 좋은데다가 비행형태로 변형하면 더욱 확실한 기동력을 발휘한다. 한번 비행형태로 변한 사이퍼에게서 도망치는 일은 거의 불가능한 일이라도 보는게 좋다. 점프 대쉬후 발사하는 호밍 미사일은 맞는 쪽에서도 황홀할 정도로 훌륭한 연출.



◀ 이것이 비행 타입으로 변신한 사이퍼의 모습

도르드레이

강력한 존재감을 주는 중량급 기체로 전작의 '도르카스'를 개량한 기체이다. 양 손의 무기가 전작과는 완전히 다른 것으로 교체되었다. 근거리전에서 보여주는 그 강력한 힘이란 중량급에서만이 느낄 수 있는 매력. 못쓸 정도는 아니지만 기동력은 다소 떨어지는 편.



▲ 중량급이야말로 남자의 길이라고 사나이 울프가 귀띔해 준다



스페시네프



해골을 연상시키는 얼굴과 가느다란 팔다리가 기동성이 높다는 것을 단적으로 보여주고 있다. 높은 기동성에 유도성 무기를 가지고 있는 스페시네프는 도망다니면서 유도 미사일을 쏴대는 치졸한 방식의 전투에 적합하다. 그러나 내구력이 약하다는 단점을 가지고 있다.



▲ 기동력이 생명이다

이제서야 만나게 되는구려

셴무 - 1장 요코스카 -

장르	FREE
제작사	세가
발매일	10월 28일
발매가	미정

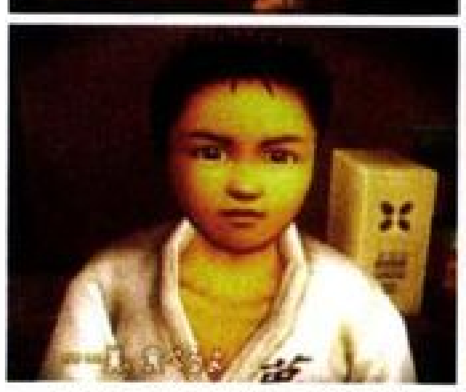




"셴무를 만나는 것은 이번 여름입니다" 라고 지난달까지 열심히 셴무를 홍보했건만…. 다시한번 발매연기 소식을 전하게 되어 가슴이 아프다. 팬들에게 깜짝 놀랄만한 정보(지난 달의 페이스 데모 같은)를 공개한 뒤에는 어김없이 터지는 발매연기 통보. 제발 올해 안에 셴무를 만날 수 있었으면…하고 바랄 뿐이다

또 한번의 발매연기로 인해 셴무를 만날 수 있는 날이 2개월이나 늦춰지게 됐다. 경쟁사들의 새 하드웨어 발표에 자극을 받아 더욱 완성도를 높이고 있는 것일까? 아니면 제작상의 어려움에 부딪혀 어쩔 수 없이 연기되고 있는 것일까? 이유는 알 수 없지만 더 긴 기다림이 필요한 것만은 확실하다. 높은 수준의 그래픽, 방대한 스토리로 찾아올 '셴무'를 기다리며 이번달도 그림으로나마 마음을 달래보자.









▲ '1장 요코스카'에서는 료를 중심으로 한 하즈키 일가의 이야기가 그려지게 된다. 그림은 료의 어린시절 회상장면



▲ 주름진 노인의 얼굴도 완벽히 표현하고 있다 (페이스 데모 중)



▲ 미니 게임 '다트'. 핸드 모션캡쳐(손만을 따로 모션캡쳐함)가 돋보이는 부분이다



◀ 배경이 되는 방 하나. 시설 하나 하나를 모두 건드려 볼 수 있다



발매연기된 셴무가 기다려지는 이유 1

■ 섬세함

지난 호에 공개했던 그림들과 더불어 몇 장의 사진을 더 공개한다. 초반에 공개됐던 사진보다 더욱 섬세해지는 셴무의 그래픽을 눈으로 확인하자.



▲ 찬바람 씽씽~ 홍수영의 머리는 찰랑 찰랑~!(페이스 데모 중)

발매연기된 셴무가 기다려지는 이유 2

■ 새로움

'QTE'와 '매직 웨더' 등의 새로운 시스템이 과연 우리에게 얼마나 감동을 줄지? 모든 것은 올 가을이 되어야 밝혀진다. Ⓟ



▶ 같은 장소라도 날씨에 따라 전혀 다른 모습으로 변화한다. 이것이 실시간 날씨 표현 시스템인 '매직 웨더 시스템'에 의한 효과이다

DREAMCAST

DREAMCAST

또 다시 시작되는 이야기

랑그릿사 밀레니엄



메사이야는 5편을 끝으로 랑그릿사의 모든 이야기는 끝이라고 밝힌 바 있다. 당연히 팬들은 이제 랑그릿사의 세계를 더 이상 만나지 못할 것이라고 생각했다. 그러나 최근의 정보에 따르면 메사이야는 또 다시 랑그릿사를 제작중이라고 한다. '더 이상 랑그릿사는 없다'는 얼마전의 발표는 거짓이었던 것일까?

장르	S · RPG
제작사	메사이어
발매일	가을
발매가	미정



▲ 3D로 느끼는 다양한 지형



▲ 전투참가자 수는 줄었어도 지형 효과에 의해 더욱 진땀나는 전투가 가능

약속(?)을 어기고 다시 한번 랑그릿사가 제작되고 있다는 이야기를 들은 게이머들은 '역시, 인기 타이틀이니 손을 뗄 수 없었군…'이라고 생각할 것이다. 그러나 제작중인 새로운 화면과 게임 시스템을 살펴보면 생각이 조금 바뀔지도 모른다. 메사이야가 말했듯이 옛날의 랑그릿사는 5편으로 마무리되었다. 곧 찾아올 랑그릿사는 이전의 것과는 완전히 다른 게임, 그야말로 신작 소프트인 것이다.



▲ 2D와 3D의 조합으로 이루어진 랑그릿사 밀레니엄



▶ 캐릭터에서 시스템까지 모든 것이 새롭다

우르시하라 사토시 은퇴?

랑그릿사 시리즈의 간판하면 생각나는 이름, 많은 이들이 소프트 자체뿐만 아니라 랑그릿사 관련 상품에까지 돈을 쏟아 붓게 만들었던 인물, 우르시하라 사토시가 새 시리즈의 캐릭터 디자인을 맡지 않았다는 것은 팬들에게 있어 충격적인 소식이 아닐 수 없다. 조금은 낯선 새 캐릭터들을 만나보자.



◀ 이 다섯명의 캐릭터중 한 명을 골라 세계를 통일해 간다

'신검 시스템'이란?

전투에 있어 가장 중요한 부분을 차지하는 것이 바로 이 신검 시스템. 아직 세부적인 사항까지는 밝혀지지 않았지만 대략적인 것만을 소개하기로 한다. 「랑그릿사 밀레니엄」에서는 전작처럼 여러 부대의 용병을 고용해서 전투를 펼치는 것이 아니라, 한사람 한사람의 '신검사'를 조작하여 전투를 벌인다(한 팀의 최대 인원은 4명). 각 신검사는 주어진 속성과 계급을 가지고 있기 때문에 상황에 맞는 적절한 팀 구성이 필요하게 된다. Ⓟ



▲ 전투시 최대인원은 8명(4대4), 예전 시리즈에 비하면 많이 줄어든 감도…



▲ 각각의 신검사가 지닌 신검의 속성에 따라 전투 내용이 판이하게 변한다

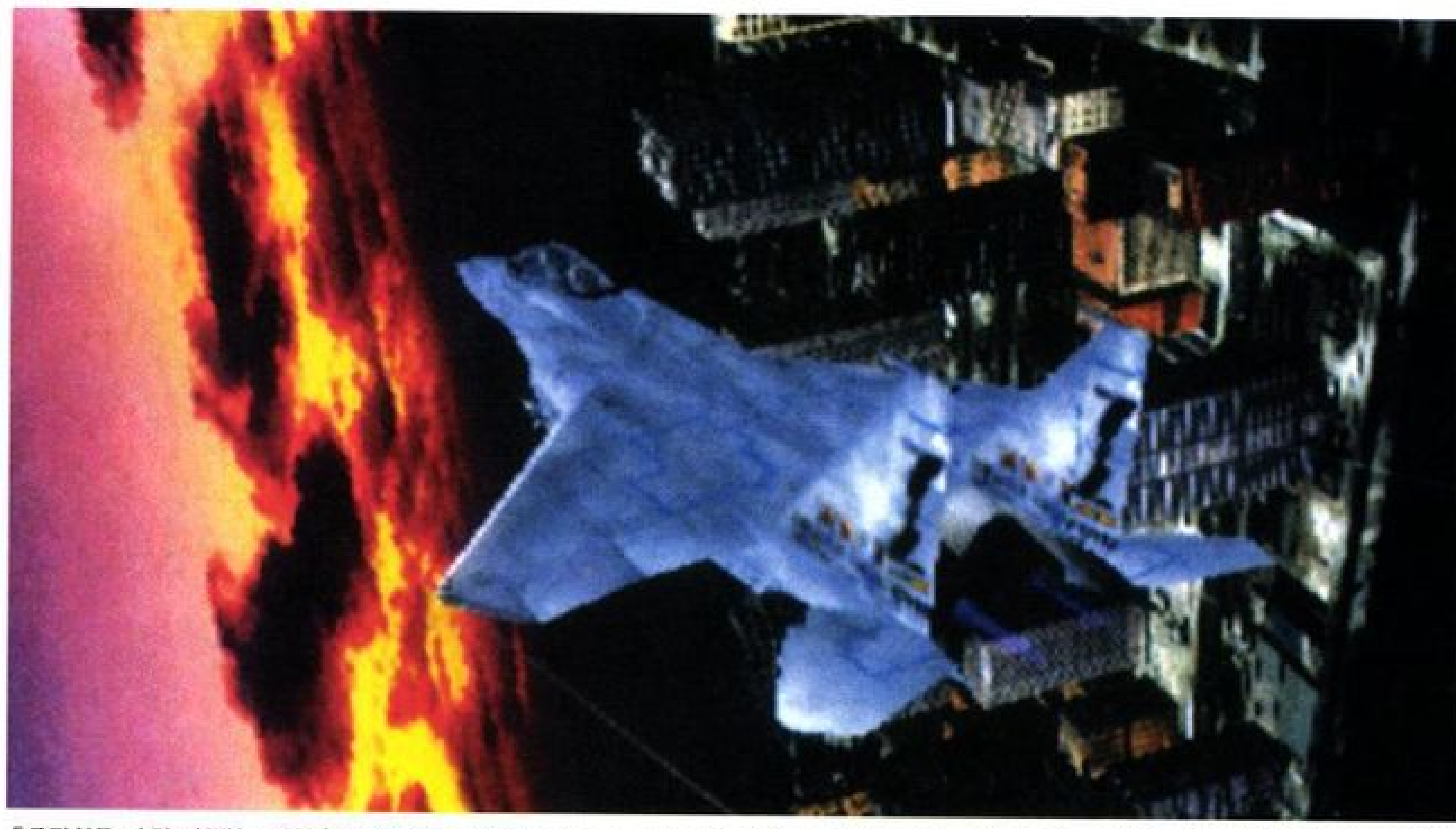


◀ 지도상의 모든 영토를 내 것으로 만들자. 그것이 이 게임의 목표

진짜 전투기를 만져본다

에어포스 델타

장르	슈팅
제작사	코나미
발매일	7월 29일
발매가	5,800엔



「플라이트 슈팅」이라는 가칭으로 불리던 코나미의 전투기 슈팅 게임이 진짜 이름을 달고 공개되었다. 햇살이 한창 따가운 7월말 공개될 「에어포스 델타」의 게임 화면과 시스템을 한 걸음 앞서서 감상해 보자.

게임의 흐름을 파악하자

■ 미션 브리핑



▲ 실전에 돌입하기전 해당 스테이지의 임무에 대한 설명을 듣는다

■ 기체 선택



▲ 출격할 기체를 선택한다. 처음에 선택 가능한 기체는 '타이거-2' 한 대 뿐. 특정 조건을 만족키키면 조작가능한 기체가 추가된다

■ 미션 수행



▲ 주어진 임무에 맞게 적절한 행동을 취한다



▲ 미션 성공! 특이한 점은 이 순간에도 기체의 조작이 가능하다는 것이다. 비행기를 뒤집어가며 기쁨을 표현해 보자

이번에 DC로 발매되는 코나미의 신작은 그간 끊임없이 시리즈를 거듭한 '두근두근~'도 아니고 '~매니아'도 아닌, 지극히 정상적인 3D 플라이트 슈팅 게임이다. 등장하는 모든 기체가 실존하는 전투기를 거의 완벽하게 모델링한 것이라는 점을 주목하자. 비현실의 세계에서 현실의 세계로 눈을 돌린 코나미의 신작을 소개한다.



◀ 각 스테이지별로 주어지는 미션을 클리어해 나가는 간단명료한 진행방식

▲ 공중전, 시가전 등 미션의 배경도 다양하다

등장하는 전투기들

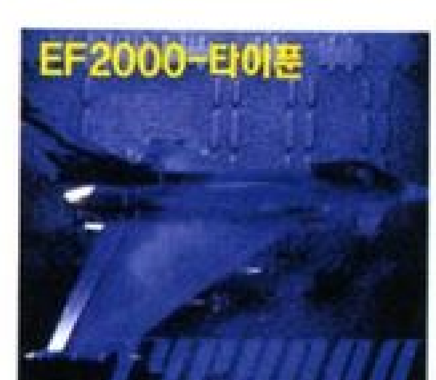
게임에 등장하는 전투기중 일부를 공개한다. 실물을 거의 완벽하게 모델링한 기체들이 곧 드림캐스트를 달굴 것이다. Ⓟ













DREAMCAST

DREAMCAST

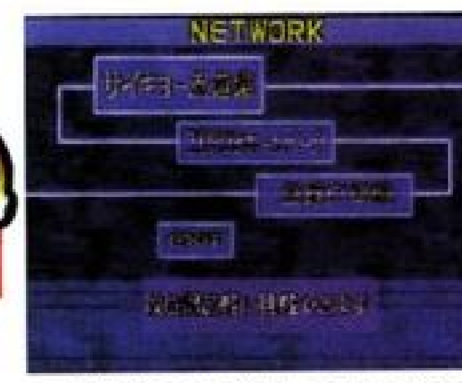
네트워크상에서 최강자를 가린다

스트리트 파이터 제로 3 -최강류 도장-

장르	격투 액션
제작사	캡콤
발매일	7월 8일
발매가	5,800엔



스파 제로 3는 거의 모든 비디오 게임기로 등장하지만 DC판은 그것들과 확실히 다르다. DC에는 유일하게 네트워크 기능이 부가되어 있기 때문, 이번 호에는 DC만의 장점인 네트워크 기능이 어떻게 사용될 것인지를 살펴보기로 하겠다. 이름하여 '최강류 도장'!



▲ 네트워크 모드에서는 캡콤 사이트를 검색하는 것 또한 가능하다

지난호에 잠깐 거론했던 DC 오리지널 네트워크 모드의 전모가 공개됐다. 네트워크 대전이 아닌 접속자간의 점수 대결이라는 것은 다소 불만스럽지만, 비디오 게임도 네트워크 게임화가 가능하다는 것을 증명할 좋은 기회가 될 것이다. 더군다나 '제로 3'의 최강류 도장은 '세가 랠리 2'와 다르게 인터넷을 기반으로 하고 있다. 즉, 인터넷 인증을 마친 드캐 유저라면 세계 어느 곳에서라도 이 모드에 참가할 수 있다는 말이다. 이제 드캐의 네트워크 게임이 남의 나라 얘기만은 아니다.



▲ DC용 스파 제로 3에만 존재하는 네트워크 모드. 인터넷 접속 환경을 갖춘 DC 유저라면 누구라도 사용할 수 있다





◀▲ 월드 투어 모드에서 성장시킨 '내ISM(이즘) 캐릭터'중 한 명을 등록시킨다
▲ 단위 인증을 위해서는 상대를 쓰러뜨려야 한다
◀ 단위 인증전에서 패배했을 경우, 재도전을, 승리했을 때에는 더 강한 상대를 위해 훈련을 거듭하자



▲ 단위 설정 캐릭터는 수시로 웹사이트에서 다운로드 받게 된다

남들에겐 없는 모드가 있고

'최강류 도장'에 들어서기 위해서는 먼저 월드 투어모드에서 육성시킨 캐릭터가 필요하다. 이 캐릭터를 최강류 도장에 '입문'시키고, 주어진 세 명의 캐릭터를 쓰러뜨려 '단위 인증(승단 시험 같은 것)'을 받아야 한다. 이 3명의 적은 인터넷을 통해 갱신되기 때문에 더 높은 단위를 얻기 위해서는 새로운 상대를 쓰러뜨려야 한다. 단위가 오르면 오를수록 다운로드 받게 되는 적들도 강력해 진다. 강력한 상대를 쓰러뜨리고 최고의 단위를 얻는 이는 과연 누구일까?



▲ 네트워크 메뉴 중에서 입문을 선택한다

남들에게도 있는 모드는 더욱 화려하다

타 기종의 스파 제로 3에도 육성 모드인 월드 투어 모드가 존재하지만, DC는 실제로 육성 캐릭터를 사용할 수 있다는 점에서 튄다. 게다가 로딩이 짧다는 강점, 그리고 월등한 성능이 주는 쾌적함도 게임을 더욱 즐겁게 만드는 요소가 될 것이다. '메뉴 화면부터 다르다'는 느낌을 주는 DC용 스파 제로 3D의 월드투어 모드를 살짝 엿보자.



◀ 모드 셀렉트 화면부터 타 기종과는 차이를 보인다



◀▲ '내ISM 캐릭터'는 게이지에서부터 일반 캐릭터와 차이를 보인다



◀ 대전의 결과에 따라 캐릭터의 능력치가 변화한다

증조 할머니 후보와의 사랑?

환상월야

장르	어드벤처
제작사	심스
발매일	9월 15일
발매가	5,800엔



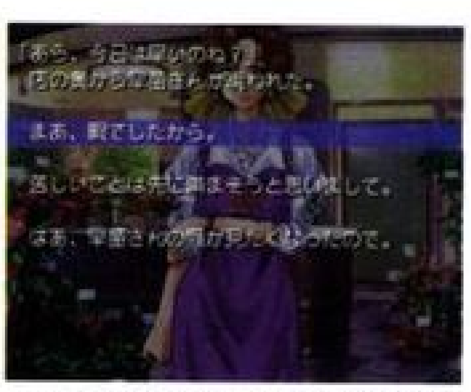
'유령과의 사랑'이라는 판타지적 소재를 가진 「환상월야」라는 게임. 몇 명인가의 미소녀에 둘러싸여 있기는 하지만, 그 밖의 점에서는 극히 평범한 학창생활을 즐기고 있던 주인공 앞에 돌연 등장한 소녀. 그 소녀는 증조 할아버지의 옛 연인이었다고 하는데? 3대를 뛰어넘는 복잡 연애 어드벤처 「환상월야」의 소식이다



▲ 게임에 사용되는 그래픽은 모두 풀화면



▲ 등장하는 소녀들은 모두 자신만의 목소리를 가지고 있다



▲ 적절한 대답으로 스토리를 진행시키자



▲ 망령난 증조 할머니 망령 덕에 주인공에게 다가가게 되는 미나미. 그녀도 주인공과 가까워지게 될까?

게임은 이제까지 보아온 사운드 노벨 형식의 어드벤처이다. 게임을 즐기며 등장하는 여러 가지 선택항목에 어떻게 대처해 나가는가에 의해 스토리가 변화하는 다중 스토리 방식을 채택하고 있다. 최근 어드벤처 게임의 추세에 맞게 게임화면은 풀화면 그래픽으로, 모든 대사는 음성으로 출력된다.

게임의 스토리는?

평범한 학생인 주인공(플레이어)은 부모님이 먼 곳으로 발령을 받게 되어, 잠시동안 홀로 생활하게 된다. 생활을 위해 아르바이트를 하던 주인공은 귀가길에 우연히 한 소녀와 마주치게 된다. '아야메'라는 이 소녀는 주인공의 증조 할아버지와 이루지 못할 사랑을 나누다 아쉽게 세상을 떠나 현실세계를 방황하고 있는 유령이었다. 주인공을 본 아야메는 자신이 사랑하던 남자(주인공의 증조부)와 너무나 똑같은 주인공을 자신의 옛 연인으로 믿어버리고 만다.



▲ 증조 할머니였을 수도 있었던 여인과의 사랑(?). 할머니급 치고는 상당히 미소녀

유령이라는 입장 때문에 주인공에게 적극적으로 다가갈 수 없었던 아야메는 주인공과의 첫만남에서 일단 후퇴한다. 이튿날 아침 이 주책스러운 할머니 유령은 자신의 증손뻘 되는 '미나미'의 몸을 빌어 주인공 앞에 등장한다. 주인공을 자신의 연인이라고 믿고 있는 아야메는 주인공의 집에서 눌러앉기로 굳게 결심하고, 주인공으로서는 그것을 막을 도리가 없다. 일편단심 유령 아야메, 할머니의 주책 때문에 주인공과 가까이 하게 되는 죄 없는 '미나미', 그리고 주인공의 주변에 등장하는 또 다른 여인들…. 과연 주인공의 선택은? Ⓟ

주인공에게 선택의 괴로움을 줄 기타 여인들



리오 사나에 한즈키 미유키 크리스티나

© SIMS

DREAMCAST

DC에서 되살아나는

리바이브 -소생-



점점 완성도를 높여가고 있는 「리바이브-소생-」의 새로운 화면을 공개한다. 소녀들을 둘러싼 협박과 위협, 그 실체가 밝혀지는 것은 과연 언제쯤일까? 이제까지 가정용 게임에서는 상상도 할 수 없을 정도의 고화질 어드벤처, 「리바이브」의 등장을 기대해 보자

장르	어드벤처
제작사	데이터 이스트
발매일	10월 예정
발매가	6,800엔



▲ 히로인 중의 하나인 나오. 주인공과는 격이 없는 친구사이인 듯하다

무기를 손에 들고 좀비의 머리를 날려버리는 액션 어드벤처만이 공포 게임일까? 텍스트와 화면으로 진행되는 게임에는 긴장감이라는 것이 없을까? 앞 선 두가지의 질문의 답변은 똑같이 '아니오'이다. 이 게임의 전작 '통곡, 그리고…'에서 볼 수 있었듯이 텍스트와 화면만으로도 플레이어는 극도의 긴장감을 얻을 수 있다. 캐릭터 디자이너를 교체, 완전히 새로운 분위기가 되어버렸지만 「리바이브 -소생-」을 기다리는 이유는 그 묘한 공포와 긴장감을 기대하기 때문일 것이다.



▲ 이벤트 장면중 내려다보는 듯한 앵글로 화면에 등장하는 나오. 그녀의 표정이나 화면의 구도로 보아 주인공이 정신을 잃었다가 깨어나는 장면인 듯한데…. 도대체 무슨 일이 벌어진 것일까?

「리바이브-소생」에서는 전작을 통해 익숙해진 트랩 제거 시스템(TDS:트랩의 제거에 이용한 방식이나 아이템의 종류에 따라 이후의 스토리가 급격히 변화하는 시스템)이 한층 강화된 모습으로 등장한다. 사소한 행동 하나에 스토리가 뒤죽박죽이 될 수도 있는 것이다. 게임의 무대가 될 해양 연구소와 등장인물들과의 관계는? 또 그들은 어떠한 사건에 휘말리게 되는 것일까? Ⓟ



◀ 게임의 무대가 되는 것은 도시 외곽에 위치한 의문의 연구시설. 화면은 손님을 맞이하는 응접실인 듯



연구원으로 등장하는 레이코 아주머니. 의문의 사건과 가장 밀접한 여인인 듯… ▶





제작진들은 게임의 주 무대가 되는 해양 연구소의 분위기를 제대로 표현하기 위해 실제 해양 연구소를 세밀히 답사하기도… ▼▶



▲ 「리바이브-소생-」에서는 한 명의 캐릭터를 표현하기 위해서도 엄청난 분량의 그림이 사용된다. 그 한 예로 주인공의 여동생인 '키하루'의 모습을 실어보았다. 그때 그때의 분위기에 따라 전혀 다른 표정과 몸짓으로 등장한다

이번 달은 이 녀석들!

선라이즈 영웅담

장르	RPG
제작사	선라이즈 인터랙티브
발매일	12월 예정
발매가	미정



그 달의 추가 출연진 소개가 마치 연재 코너처럼 되어버린 선라이즈 영웅담. 이번 달도 변함없이 새 로봇들을 중심으로 한 새 정보를 전달한다. 날이 갈수록 엄청난 로봇들이 등장하고 있는 영웅담. 이런 게임은 정말 기대하지 않을 수 없다



▲ 이것은 '운해 모드'라는 이동 모드. 범위가 넓은 지역(대륙간의 이동)을 이동할 때 사용된다



▲ 비행중에 대화창이 나타나는 것으로 보아 이동중에도 이벤트가 발생하는 듯



▲ 일단 한 대륙 안으로 돌입하면 '대륙 맵 모드'라는 중간 범위 이동 모드로 전환된다



▲ 등장인물들의 대화가 본격적으로 이루어지는 것이 바로 이 '타운 모드'이다. 역시 정보 수집 및 이벤트용 모드?



▲ 게임화면은 원작 애니메이션보다 더욱 고급스러운 느낌을 준다

이 번호에는 처음으로 게임 시스템에 관한 소식을 전한다. 모두들 알고 있다시피 이 게임의 장르는 RPG. 따라서 필드 이동화면과 대화화면, 전투장면 등이 존재한다. 이번호에는 그 중 두가지, 필드 이동 화면과 대화 장면을 공개한다.

두 대의 건담이 추가로 등장

'선라이즈'는 무수한 애니메이션을 제작해 왔지만, 그중의 간판급 타이틀이라면 아무래도 '건담 시리즈'가 아닐까 싶다. 이번달에도 선라이즈의 밥줄, 건담 시리즈로부터 주목할만한 두 대의 머신이 파견됐다. '헤비암즈'와 '윙 건담 제로'가 그 주인공.

■ 건담 헤비암즈 개(改)



▲ 세상에 있는 무기를 모두 모아 붙여놓은 듯한 육중한 느낌의 기체. 그래서 '팔이 무겁다'는 이름을 가지고 있는 것이다(사실 헤비암즈란 중무장형이라는 뜻)



▲ 얼굴의 반을 가리고 있는 피에로 가면이 인상적이다



▼ 모든 무기를 동시에 발사… 이건 살벌한 장면

■ 윙 건담제로



▲ 강함과 부드러움이 한 곳에 녹아들어 있는 로봇 중의 로봇. 윙 건담이 참전한다

DREAMCAST

Coming Soon!! DC

coming soon coming soon coming soon coming soon coming soon coming soon coming soon coming soon coming soon coming soon

격투 액션



더 킹 오브 파이터즈

■드림 매치 1999- ■ SNK발매중 ■5,800엔

「네오지오 포켓 컬러」의 「킹오파 R2」와 연결이 되는 타이틀. SNK와 세가는 열심히 연동 기능을 강조하고 있지만, 이 소프트의 발매 의의는 최초의 DC용 SNK 타이틀이라는 점이 아닐까? 다음에 발매될 SNK의 타이틀은…사무라이? 아니면…메탈 슬러그?



소울칼리버

■남코 ■8월 5일 ■미정

아케이드용 이상의 게임이 될 것임을 보여주는 요소들이 있다. 원작보다 섬세해진 캐릭터 묘사, 얼굴 표정의 다양화, 그리고 아케이드 이상으로 정밀하게 묘사된 폴리곤 배경화면 등이 바로 그것이다. 게다가 근육의 이완, 수축까지도 표현된다고 하는데….

스포츠



버추어 스트라이커 2 DC(가칭)

■세가 ■미정 ■미정

최근 발표된 소식 중 주목을 끄는 것이 있다면 아무래도 버 · 스의 이식이 아닌가 싶다. 게임센터의 최신 버전인 '99를 더욱 강화시킬 예정이라고 하는데…. 확실한 초월이식을 기대해 보자. 뭔가 기다리던 소식이 찾아온 듯하니 마냥 흐뭇한 심정이다.



쿨보더즈 번(BURRRN)

■웹 시스템 ■8월 26일 ■5,800엔

PS로 발매된 「2」의 분위기를 느끼게 하는 일러스트가 벌써부터 좋은 평가를 얻고 있다. 다른 메이커의 '보딩 게임'은 어려운 커맨드를 익혀야 어느 정도 조작할 수 있지만, 쿨보더즈 시리즈는 간편한 조작으로도 화려한 기술을 구사할 수 있다는 점이 장점.

레이싱



버기 히트

■CRI ■7월 8일 ■5,800엔

'드라이버 육성 시스템'이라는 참신한 요소를 내세우는 오프로드 레이싱 게임. 같은 세가 계열이면서도 '세가랠리 2'와는 상당히 다른 분위기를 보여준다. 등장 캐릭터들의 전용차량은 등장인물의 이미지와 비슷한 성능을 가지고 있다고 한다.

퍼즐

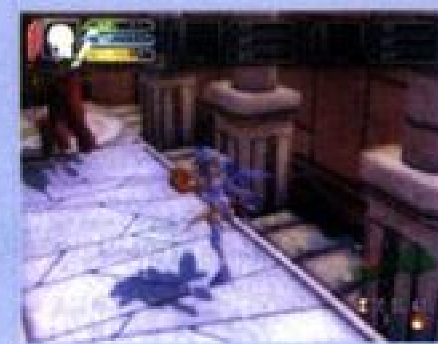


플러스 프럼

■타쿠요 ■가을 ■미정

이런 단순 조작 계열의 게임이 나온다는 소식을 들을 때, 유저들의 의견은 양분된다. '왜 이런 게임을 고사양 기종으로 만드느냐'는 것과 '고사양 기종이라도 편안하게 즐길 수 있는 게임이 있어야 한다'는 의견. 글쎄…이 화면을 보는 당신은 어느 쪽?

RPG



클라이맥스 랜더즈

■세가 ■7월 29일 ■5,800엔

특색 있는 피스(조각)가 모여 하나의 공중대륙을 이루고 있는 별난 세계, 클라이막스 랜더즈의 세계를 드디어 만날 수 있게 된다. 이 게임을 즐기고 싶어서 DC를 구입하는 이들이 생겨날 수 있기를 바라며…. 음, 한동안 집에 붙어있어야겠군.



발더스 게이트

■세가 ■미정 ■미정

PC용으로 발매되어 본고장인 서구권은 물론 아시아권에서도 큰 반응을 얻은 바 있었던 정통파 RPG가 DC로 이식된다. 인터넷으로 전세계를 하나로 묶는 환상의 게임환경 'HEAT NET'을 지원하기 때문에 더욱 관심도가 높아만 간다.

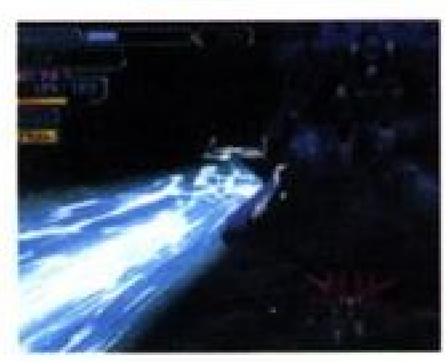


블랙 매트릭스 AD

■NEC 인터채널 ■미정 ■미정

블랙 매트릭스의 '디렉터즈 에디션', '~AD'가 제작중이다. 원작의 스토리를 완성도 높게 재구성한다고는 하지만, 두 번째 플레이하는 이들에게도 만족을 줄 수 있을 것인가는 의문이다. 새턴용으로도 만들 수 있는 게임이라면 새턴으로 발매해야 하지 않을까?

시뮬레이션



기동전함 나데시코

■각천서점 ■8월 26일 ■6,800엔

'나데카, 최유리, 이바다, 로봇 태권 3'로 우리에게 친숙해져버린 기동전함 나데시코가 DC에서는 '우리 정서에 맞지 않는' 원래 이름을 그대로 가지고 등장한다. 고화질로 전개되는 에스테 바리스와 나데시코함의 전투신을 기다려본다. 발매는 올 여름!



슈퍼 로봇대전 DC(가칭)

■반프레스토 ■미정 ■미정

DC는 DISK 타입 매체를 사용하는 게임기중 '가장 로딩이 짧은 머신'이라는 강점을 가지고 있기 때문에 좀 더 안정적인 심리상태로 게임을 즐길 수 있지 않을까? '또 나와?'라고 불평하는 이들도 있겠지만, 기뻐하는 이들이 더 많지 않을까? 혹…시…이번엔 3D?(화면은 SS용)

슈팅



기동전사 건담 외전

-콜로니가 떨어진 땅에서-

■반다이 ■8월 26일 ■6,800엔

모델링과 그래픽의 화려함을 인정한다고 해도, 인물 설정의 '의외성'에서 느껴지는 불안감은 떨쳐버릴 수 없다. 원래부터 건담에는 서양쪽 사람들이 탑승했다고는 하지만, 이런 흉칙한 스타일은 플러스 요인이 되지는 못할 듯.

새턴인!



낭만의 여름입니다. 이제 방학이 가까워 오니 놀 궁리들을 하고 있겠군요. 쿠쿳, 그러나 방학 바로 전에는 기말고사라 불리우는 난관이 있을지니…! 모두들 좋겠군요. 범위도 무척이나 넓은 기말고사가 눈앞이라서…. 넘을 수 있겠는가? 시험의 벽을!? 하핫하~! Yeah! 방학따위 하나도 부럽지 않아…!

[redacted]

마산에 사는 '안병술'이라고 합니다. 이름 멋지죠? 얼마전 잘 나가는 오락실에 들렀습니다. The House of the Dead 2를 봤습니다. 하고 싶더군요. 그래서 돈을 'Insert' 했습니다. 200원이더군요. '약간 부담스럽지만, 그만한 가치가 있는 게임이야…'라며 자기 위로를 했습니다. 그러다 문득 제 앞에 처참하게 쇠사슬로 묶여 있는 Gun을 발견했습니다. 그 밑에 조그만 글씨로 '고장'이라고 적혀있더군요…. 제가 정신이 없었던가 봅니다. "훗, 내 정신 좀 봐"라고 말하며 그 X팔린 순간을 얼버무렸습니다. 속으로 울었지만요. 저번부터 생각했지만 드림캐스트 살 겁니다. 정말 사고 싶습니다. H.O.D 2가 하고 싶거든요. PS, DC 복사칩이 나왔다는 소문이 들리던데…

▶ *이아~! 마산에 거주하는데다가 이름이 멋지니 아주 훌륭합니다. 마치 닌자가 사용하는 기술중 하나일 것 같은 이름을 가지고 있군요. '안병술'은 연막을 터뜨려 상대의 눈을 못쓰게 만드는 기술일테죠? 그런데 멋진 닌자가 총에 매력을 가지고 있다는 것은 의외군요. 그렇게 게임기가 돈을 먹어버린 케이스는 의외로 간단한 방법으로 상황 극복이 가능합니다. 일단 주변을 살피세요. 주변에 지폐를 들고 어디론가 움직이는 사람들이 보일겁니다. 그 사람의 뒤를 밟는 겁니다. 이때 주의할 것은 그 사람이 눈치 못 채게 뒤를 밟아야 한다는 점입니다. 그냥 '나도 볼 일이 있어 이쪽으로 가고 있는 거다'라는 태연하고도 조신한 몸가짐이 중요합니다. 아마도 그 지폐 소지자는 유리로 된 상자 안으로 손을 들이밀 듯합니다. 그때!… 훗!… 계속해서 뭔가 스토리가 나올 거라 생각하겠지만 너무 유치하고 재미없는 답변이 되어가는 것 같아 이야기는 이걸로 끝입니다. 요는 돈 바꿔주는 곳을 찾아 젠 아찌나 아줌마에게 기계가 돈 먹었다고 투정부리라는 얘깁니다. 바보같이 울긴 왜 울어요? 흉하게! 어른이 되도록! 어른! 영어론 ADULT!*

[redacted]

슈퍼 로봇 대전 F 완결편을 아주 재미있게 즐기고 있는 효석입니다. (중략) 가지님께선 단발머리를 하고 계시더군요. 제 머리는 아주 짧습니다(앞머리를 눌렀을 때 눈을 살짝 덮는 정도죠). 그래서 전 가지님이 정말 부럽습니다. 그런데 학교에선 제 머리가 길다고 자꾸 자르라고 하는데, 정말 미치겠습니다. 제가 무슨 중딩 1학년입니까? 스포츠 머리를 하게…? 지금은 간신히 제 머리를 유지하고 있지만 언제 군인 아저씨가 될지 모릅니다. 차라리 삭발을 해 버릴까? 휴 정말 고민입니다. 가지님도 학생시절엔 영락없이 군인이셨겠죠? 푸훗 상상만으로도 너무 웃기군요. 그럼 이만 줄입니다. 푸훗, 푸하핫.



▶ *머리가 짧은 사람을 보면 웃음이 나오는가 보군요. 심각한 질환인데 치료법을 친절하시게도 알려드립니다. 절에 다니시거나, 경주 쪽으로 여행을 간다거나, 군부대 가까운 곳으로 이사를 가세요. 거기서도 머리 짧은 이를 보고 웃음이 나온다면 제 능력 밖입니다. 그림 잘 받아 보았습니다. 에바 쪽 그림이라면 언제라도 환영이라고 생각하고 있습니다. 종종 보내주시길. 더불어 이번달에는 에바 관련 편지지가 3통 에바 관련 그림이 한 통이었습니다*

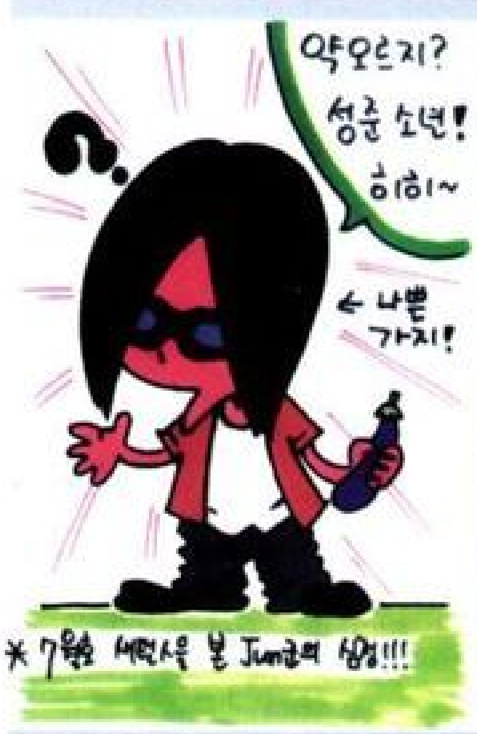
[redacted]

안녀세요 가지님.

DC를 사려다 PS를 사버려서 죄송해요. PS를 샀기 때문에 DC를 잊으려 했지만 좀비 매니아인 제가 '더 하우스 오브 더 데드'를 잊을 수가 없더군요(울 동네는 오락실이 없습니다). 제가 드캐신의 은총을 받을 수 있도록 도와주세요.

▶ *필요한 답은 둘 중 하나입니다. 첫 번째! 잊으세요. 두 번째! 드캐를 사세요. 문득 이 답변으로 도움이 안될지도 모른다는 생각이 드는군요. 그렇다면 최종적인 방법을 제시합니다. 드캐신의 은총을 받으세요. …때때로 느끼는 건데 정말 올바른 대답을 해놓고 나면 몇 줄밖에 안되는 군요. 참 묘한 일입니다.*

[redacted]



성준 소년 가지님께 글을 올립니다. 안녕하신지요~. 저는 가지님처럼 안녕 못합니다. 제 간판 세 자가 새턴인에… 어떻게 알았는지 쉬는 시간에 10명 가량이 야릇한 웃음을 지으며 다가오더군요~! 살기를 느낀 JUN군. 재빨리 가방의 이황님을 꺼내 '국찐이 빵'과 '수박맛 바'를 소환해 모두 돌려보냈습니다. 몸은 건강하지만 정신적 대미지와 지갑의 Empty 마크는 누가 물어주나…? 언젠가 찾아가 벗겨 먹고 말 겁니다. 하하(화제 전환)! MD를 산 그 친구! MD를 담임에게 빼앗겼었는데… 싹싹 빌고 찾아오더군요~(우우 슬프도다!). 덕분에 저는 제가 좋아하는 F모그룹 2집을 돈주고 사서 듣고, 그놈은 녹음이라는 짓을 해서 공짜로 듣고…억울하군요…흑! 그리고… 제 PS, SS가 모두 날아가고 GB컬러 한 개와 세이브가 날아가는 젤다 테트리스가 둥지를 틀었습니다. 고3이라는 특수신분 덕에 제가 눈물겨운 호강을 하는군요~. 흑흑 즐거워~! 아무튼 멋진 한 달을 보내시길 간절히 빌어줄꺼나? 안녕히….

▶ *즐거운 이벤트를 제공한 저에게 멋진 한 달을 빌어주도록 노력하시길…. 이름 석자 나가면 큰일이라도 나는 줄 알았건만 겨우 '수박맛 바'와 '국찐이빵'이로군요. 좀 더 획기적인 사건을 만들어 이 내 가슴을 할퀴어 주어요. 더불어 친구들! 분발하기 바래요. 고3이 되면 게임과는 거리가 멀어지게 마련이죠. 그러나 성준 소년은 세이브가 날아가는 젤다 덕분에 하루종일 게임을 해야하는 행운을 맞이하게 됐군요. 어제 한 거 오늘 또 하고, 내일도 또 하고… 그렇게 뜻 깊은 게임인생을 보내겠군요. 아~ 부럽다.*

[redacted]

저는 가지님께 '용기의 말'을 듣고 싶어서 이렇게 편지를 보냅니다. 저에게 아주 큰 희망이 내려왔기 때문입니다. 제가 우리 영사관에서 주최하는 일본어 말하기 대회에 나갈 예정입니다. 부상도 좋고…(6박 7일 일본 연수, 상장, 부상 등). 그런데 문제가 몇가지 있습니다. 첫째는 제가 일본어가 미숙하다는 것(배운지 별로 되지 않음), 둘째는 자신이 없다는 점. 어떻게 해서든지 상타고 싶은데 걱정이군요. 그러니 저에게 "용기"를 보내주세요. 응원도 해주시고요. 그럼 이만~! 보라돌이, 뚜비, 나나, 뽀~. 계속 뚜비 인형 간직하세요.
PS. 뽑혀서 일본에 가면 DC를 살꺼에요~
PS 2. 지금 제 친구는 첫사랑에 빠져서 헤롱X2. 해결책 좀….

▶ *외국어 말하기 대회라 좋은 경험이 되겠네요. 한별 소년이 가까운 곳에 산다면 여러 가지 조언을 해드릴 수 있을 텐데, 거리가 꽤 되네요. 제주도…라. 86년 겨울에 한 번 밟아본 적이 있는 땅이군요. 출장 수리비를 제공하신다면 지금이라도 달려가겠지만 주변에 좋은 선생님들이 많으실 테니 기회가 없겠군요. 아쉽다…. 외국어 학습에 있어서 가장 중요한 것은 바로 한별 소년이 부족하다고 말하고 있는 자신감, 아니 무대포 정신입니다. 틀리는 것을 두려워하지 않고 내뱉어 버리는 거죠. 혹시 틀린 것을 지적 받았을 때도 뻔뻔스럽게 맞서는 태도가 중요합니다. 틀린 것을 기억해 두었다가 다음에 고치면 그것으로 끝. 이렇게 뻔뻔해지지 않으면 소심증에 걸려버리기 때문에 절대 실력이 늘지 않고 외국어를 사용하는 것도 꺼려지게 되는 거죠. 당연히 점점 더 멀어지는 거고…. 틀리는 것을 두려워하면 머리 속에 잡생각이 가득 차게 되는데 이 생각들이 모두 '우리말'이라는 것이 문제입니다. 머리 속에 가득찬 것은 한국어, 입으로 뱉어야 하는 것은 외국어. 보조 뇌를 가지고 있는 훌륭한 사람이 아니라면 외국어와 '겁먹기'를 동시에 할 수 없습니다. 한별 소년에게 필요한 것은 얼굴에 철판을 대는 작업입니다. '흥! 뭐 틀리면 어떠냐!' 라는 생각으로 자신 있게 대회에 임하시길!*



편지지 겉봉에 그림을 그려 보내는 소년, 소녀들이 많군요. 한번쯤 소개해 보면 어떨까 싶어 실어보았습니다

[redacted]

가지님 안녕하쎄~요?(은실이의 '빨간 양말' 말투로)
전 요즘 아침마다 세수하기가 두렵습니다. 그 이유는 얼마 전 들어버린 습관 때문입니다. 평소에는 손에 물을 뜨고 숨을 들이마신 뒤 물이 얼굴에 닿음과 동시에 숨을 내쉬며 얼굴에 문대는 식으로 세수를 하던 저는 문득 며칠 전 아침, 물에 빠져도 숨을 쉬면 물은 좀 먹더라도 살 수 있다는 말이 생각났습니다. 그래서 전 손에 물을 떠서 코에 갖다댄 뒤 숨을 쉬었습니다. 그 순간 코가 따갑고 숨도 쉬어지질 않았습니다. 하지만 저는 계속 도전했습니다. 그 결과 드디어 손안에 있는 물에서 숨쉬기를 해낸 것입니다. 아아~ 힘들게 성공한 까닭일까요? 그 다음날부터 전 세수방법이 틀려졌습니다. 얼굴에 물이 닿음과 동시에 숨을 들이마시고 숨이 쉬어지면 문대고 아니면 다시 도전! 으으~ 괴로워 죽겠는데 우째 계속하게 될까요? 코로 넘어오는 수돗물 이제 질린단 말이다! 가지님 제발 저를 이 암흑의 구렁텅이에서 벗어나게 해주세요.

▶ *인간은 아가미 호흡을 하지 않기 때문에, 물에서 숨을 쉰다고 말한 성현 소년의 표현은 옳지 않아요. 성현군이 매일 아침 반복하고 있는 그 행위는 물 속에서 숨쉬기가 아니고 '코로 물 마시기'라는 종목입니다. 축농증 등으로 고민하고 있는 사람들이 사용하는 민간요법중 비슷한 것이 있습니다. 죽염을 맑은 물에 적절한 비율로 용해시켜 코로 들이마신 뒤 입으로 내뱉는 일종의 청소식 치료 요법이죠. 이것도 처음에는 콧속에 타바스코 소스라도 들어간 것처럼 눈물나게 매운 느낌이지만, 긴 시간의 반복 훈련을 거치면 코로 콜라를 마실 수 있을 정도의 수준으로 발전하곤 하죠. 물 속에서 숨쉬기를 연습하려면 '손바닥의 물' 정도로 만족해서는 안됩니다. 욕조나 대중탕을 이용한 본격적인 메이저 데뷔를 구상해 보세요. 성공을 빌어주는 의미에서 성현 소년의 나아갈 길을 그림으로 제시하겠습니다.*



암흑의 구렁텅이라…. 겨우 한 가지 종목으로 그렇게 섭섭한 소리를 내뱉으면 곤란합니다. 성현군에게는 아직도 많은 종목이…즉 '똑바로 누워서 물 한 통 계속해서 마시기', '손가락으로 눈동자 만져보기' 등등이 남아있는 겁니다. 세상에는 빠져야할 늪이 너무나 많아요. 매력적이게도….

[redacted]

뚜비 인형 주인님!
저는 저번 달에 톡톡히 시련을 맛본 재호라고 합니다. 그 많은 엽서중 하나도 안됩니까? 지금 생각해보면 좀 유치한 건 사실인 것 같습니다. 게임파워를 96년부터 지켜보던 저는 지금까지의 많은 변화를 함께 보고 즐거워하면서 한숨도 내쉬어 봤지만 아무 효과가 없었습니다. 그런데 이번에 애독자 엽서에 그러한 기회를 주셔서 감사합니다. 저의 생각을 빼곡히 적어 보았습니다. 역시 파워는 애독자를 위한 잡지인 것 같습니다. 역시 파워는 아주 좋습니다. 앞으로도 계속 좋은 정보 주시고요. 계속 발전하는 파워가 되었으면 합니다. POWER FIGHTING!
PS 1. 역시 정보처리는 어렵데요. C를 배우고 있는데요. 용기의 말씀 좀 해주세요.
PS 2. 텔레토비 인형으로 액정 TV를 만드는 것은 어떨까요? 배에서 화면이 나오고 뿔이 안테나, 채널은 인형의 손으로 하고요. 전원을 켜면 뿔에도 불이 켜지게…. 아이디어가 끝내주지 않습니까?

▶ *엽서를 많이 보낸다고 많이 뽑히는 줄 알고 있나요? 재호 소년?! 바로 그렇습니다. 엽서를 53통 정도 한꺼번에 보내면(더불어 모두 다른 사연을 쓴다면) 뽑히게 됩니다. 내용이 아니라 엽서가 부족했던 것입니다. 독자 코너를 맡고 있는 모든 담당자들이 재미있는 사연보다는 같은 사람이 53통의 엽서를 보내기만을 학수고대하고 있는 것입니다. 53통을 보내준 소년이나 소녀에게는 겉 표지가 구겨지고 코너 담당자가 그린 '4WAY 스피커 일러스트'가 있는 특제 게임파워가 발송됩니다. 참고로 서울 거주 당첨자는 잡지사에 직접 오셔서 찾아보시면 즐겁습니다. 그대로 달려도 절벽은 산을 넘지 않는 법입니다. 법대로 합시다.*

[redacted]

가지님! 정말 오랜만이군요. 오늘은 왠지 가지님이 생각나서 이 글을 씁니다. 오래간만에 오락실에 갔습니다. 그때 저 구석에서 빛을 발하고 있었던 것은 옛날 그 게임 바로 'D&D'! 저와 제 친구는 추억을 떠올리며 그 오락을 했답니다. 저는 혼자서 원코인 클리어를 하는 굉장한 D&D실력자입니다. 그런데 안한지 오래 돼서 옛 실력이 나오지 않더군요. 지금 저에게 SS가 있었다면 집에서 신나게 플레이하고 있었겠죠. 그러나 저에겐 새턴이 없답니다. 있었지만 고장이 나서….
저는 지금 큰 목표를 세우고 있답니다. 바로 기말고사에서 일등을 해서 드림캐스트를 사달라고 할 계획을 세우고 있답니다. 그러나 확률은 0.000001%도 안됩니다. 그래서 지금 열심히 공부하고 있답니다. 응원해 주세요.

▶ *경민 소년은 오랜만이라고 하지만 참 오랜만이군요. 게다가 오래간만에 오락실을 갔다고 했는데 사연보낸 게 더 오랜만입니까? 아니면 오락실에 가본 게 더 오랜만입니까? 승점을 준다고 하면 제 쪽이 점수가 높은가요? 아니면 오락실? 그러고보니 오랜만이라는 말은 참 무책임한 것 같네요. 길을 가다가 옛 친구를 만났을 때 '여~ 오랜만이네'라고 말하면 참 아저씨의 말투를 쓰게 되었구나 하는 생각이 들어 쓴 웃음을 짓게 되죠. 그러고 보니 대학교 동창들은 애를 낳아 키우는 아줌마가 되어 있는데…. ……자 분위기 정리하고 다시 답변에 도전합시다. 음…성적을 올려 DC를 사겠다는 내용이로군요. 그리고 저에게 응원을 부탁한다는…. 좀 더 적절한 응원을 위해서는 현재 석차와 학교의 학습 분위기, 현재 전교 일등의 레벨 등이 필요한데…. 다음부터 성적 관련 응원을 의뢰할 때는 좀 더 자세한 주변정황을 동봉해 주시기 바랍니다.*

[redacted]

안녕하십니까? 가지님 저는 이번에 처음으로 새턴인에 편지를 보낸 손태운이라고 합니다. 제가 이 편지를 보내는 것은 다름아니라 제 친구 때문입니다. 지금 제 친구는 SS를 가지고 있습니다. 그 친구는 SS를 부수려고 하고 있습니다. 드림캐스트가 나왔기 때문이지요. 그가 만약 SS를 부수면 그의 어머니께서 DC를 사줄 지도 모른다는 말도 안되는 생각을 하고 있기 때문입니다. 가지님이 제 친구를 좀 말려주십시오. 그 친구는 DC라는 말만 들어도 이상한 증세를 보입니다. 그런데 요새 SS신작이 나오지 않아서 걱정이네요. 부디 세가에서 SS도 신경을 많이 써서 신작을 많이 만들었으면 좋겠네요. 이만 줄이겠습니다. 가지님 몸 건강히 지내기를….

▶ ***태운 소년, 그런 생각 혹시 안 해봤습니까? 우리가 믿고 있는 일반적인 현상은 다른 세계에서는 전혀 그렇지 않은 것일 수도 있다는…. 각각의 집안은 하나의 세계. 태운 소년과 저희 집에서는 있을 수 없는 사건이 태운 소년의 친구 소년의 집에서는 벌어질 수도 있는 겁니다. 눈 질끈 감고 8차선 고속도로에 뛰어 들었을 때 그랜저에 치일지 트레일러에 짓눌릴지 누가 알겠습니까? 태운 소년! 우리 태운 소년의 친구 소년을 믿어봅시다. 그에게 자신을 가지고 거사를 도모할 용기를 주는 겁니다. 친구란 그런 것! 아니면 뛰어난 책략과 희생정신을 발휘하여 태운 소년이 직접 그의 새턴을…. 실패의 부담일랑 세월 저편에 던져버리고… 책임은… 아무래도 제게 있는 걸까요? 제게 책임을 전가할 생각이라면… 거사는 없던 일로 합시다.***
예전에 과학 시간에 실험을 하다가 구리선을 잡는 바람에 '손 태운' 적이 있는데… 그것 때문에 어머니가 '속 태운' 적이 있었습니다. 손태운 소년은 손 태운 소년과 속 태운 어머니의 이야기를 듣고 무엇을 태울 셈인가요?

[redacted]

7월호에도 저의 글이 안 실렸군요…. 7월호는 PS 전용잡지로 변해버린 듯…. DC는 DC는 DC는 어디로…? DC가 빛을 발해야 하는데…서운합니다. DC를 소유하고 있는 많은 분들도 저와 같은 생각이겠죠. 다음호에는 DC 기사, 공략이 많아졌으면…. 전 중 2임에도 불구하고 학교에 안 간지 3일이나 되었습니다. 무엇 때문일까요? ① 모범생이라 1주일 특별 방학 ② 친구에게 수두 전염 ③ 교통사고 ④ 학교 그만둠… 무엇일까요? 답은 ②번입니다. 흑흑 가려워 죽겠어요. 학교 가면 수두를 전염시켜준 친구를 두들겨 패주고 싶습니다. 그로 인해 집에서 먹고 자고 먹고 자고……. 사실 무지무지 심심하답니다. 그냥 DC에 버파 GD를 넣고 연습모드에서 장난도 쳐봅니다. 히스토리 모드에서 엔딩도 보고 이럭저럭 시간을 보냅니다. 펜이 잘 안나와요. 펜은 거의 새 건데… 서운합니다. 500원 짜리인데… 돈 아까워. 이런 일이 종종 있습니다. 새로 산 펜임에도 불구하고 펜이 줄줄 안나오는 경우…. 어~ 펜이 수명이 다…. 이만. 제 이름은 조희숭입니다.

▶ ***희숭소년의 이름도 저쪽에 소개된 다른 사람들의 이름 못지 않게 훌륭한 구석이 있군요.***
음! 글을 다 읽고 실어보기로 마음을 먹고 타이핑을 마치고 나니 수두균이 어디엔가 묻어있을지도 모른다는 생각이 들어 기뻤습니다. 편지지를 전신에 문질러서 보내주었으면 더더욱 좋았을 뻔…했다는 생각도 드는군요. 이 나이에 수두가 발병해 줄 지도 의문이고, 어린 시절에 이미 앓았던 것 같아 이미 항체가 생겼을 거라고는 생각되지만 만의 하나를 바라며 희숭군의 편지지를 얼굴 여기저기 비벼봅니다. 좋은 효과가 있기를 빌어봅시다. 일단 여러분 사연에는 모두 답변을 하고 자리에 누울 예정입니다. 그리고 버파를 하고, 히스토리 엔딩도 보고, 에이스 컴뱃도 마무리 하고, 래더 점수를 올리고, 퀘이크를 수련하고, 식사를 세끼 꼬박 먹고, 오전 8시까지 잠을 자 볼 예정입니다. 예정은 그렇습니다만, 편지 읽은 지 꽤 됐는데도 여전히 건강하고도 졸립군요. 희숭 소년! 신경 좀 써주지 그랬어…?
아, 그리고 펜을 구입할 때는 주인아저씨 보는 앞에서 여기저기 몇번 끄적여 본 뒤에 구입하는 것이 좋습니다. 보통 펜을 파는 가게에는 테스트용 종이가 한장 쯤 붙어 있지요. 펜 수명이 그리 짧았던 것은 희숭 소년의 무심함에서 기인한 것입니다. 반성하도록 하세요.

[redacted]

안녕 가지? 난 오이야 우리 함께 DC하자꾸나 하·하·하(흑흑~! 가지님 죄송합니다. 첨부터 뭔가 튀어야 한다는 생각에 그만…부디 용서를…) 가지님 저는 개인적으로 가지를 별로 좋아하지 않습니다(후후…진담입니다) 앗! 죄송 잡다한 얘기는 이제 그만~(싫어! 싫어!). 가지님 저는 며칠전 인포샵의 파워에서 억장이 무너지는 엄청난 소식을 듣게 되었습니다. 그것은 바로 드캐의 가격인하 100엔도 아니고…1000엔도 아니고 10000엔씩이나 말입니다. 그 글을 읽고 세가에 대한 왠지모를 배신감에 사로잡혔습니다. 절대로 가격인하는 없을 것이라던 세가측의 발언은 어떻게 된 것인지…. 비록 가격이 내려가면 DC유저가 많이 생겨나서 기분은 좋지만 인하 전에 산 저 같은 유저들은 돈 아까워 잠을 설칩니다. 가지님! 어떻게 하면 이 배신감을 떨칠 수 있을 지요? 부탁입다. 해결책을….

▶ ***장원 소년이 어딘가에 여행을 가야한다고 생각을 합시다. 단체 여행인데 반드시 같이 이동해야 하는 것은 아닙니다. 버스를 타고 17시간 동안 서서 가도 좋고 비행기를 타고 20분만에 도착해도 좋습니다. 어느 걸 택하겠습니까? 아마도 장원 소년은 비행기를 탄 경우입니다. 먼저 도착했다고 재미있게 놀 수도 없고… 남들을 기다려야 하니 지루하고… '빨리 왔다는 것'과 '폼나게' 왔다는 거, 그거 두가지가 남는 거라고 볼 수 있겠죠.***
물론 DC의 경우에는 여러 가지가 잘 안 들어맞지만… 결론은 비슷하네요. 남들보다 DC게임을 빨리 해볼 수 있었다는 점, 그리고 그간에 '폼 났었다' 라는 점. 네에! 그렇습니다! 10000엔(국내에서는 차액이 더 컸지만)은 바로 '폼'을 위한 '폼 값'이었던 겁니다. 후후! …반박하지 말아줘요. 이쪽도 가슴 아픈 사람의 하나니까….

[redacted]

제가 글을 쓰는 이유는 지금 막 DC를 사려고 하는데 갈등이 마구 마구 생기고 있기 때문입니다. 요즈음 POWER에 간간히 나오는 센무의 리얼한 그래픽, 압도적인 표정묘사, PS로 느낀 공포를 따블로 보여준다. '바이오해저드 코드:베로니카' 그리고 지금 곧 ARC로 나올 미끈미끈 출렁출렁, 데드 오어 얼라이브 2(기판이 나오미니 DC로 당근 나오겠죠?). 이런 이유만으로도 DC를 사기엔 너무도 당연한 일. 허나 소프트 가격이 흠이라면 흠일까. DC본체는 감당할만한데 DC소프트는 하나에 싸야 50000원. GD두장이면 CD가 14장? 이래서야 원 DC를 사야할 지 말아야할 지를 모르겠단 말씀입니다. 저 멀리 대만에 있는 '게임 CD 보편화 협회'에서 DC용 복사 GD를 만들 생각이 있는 것인지…. 정 안되면 POWER에서 레코드기로 만들 수 없는 것인지…. 가지님 꼭 알려주세요. 부탁입니다.



▶ ***편지지 귀퉁이에다가 장난질을 쳐놨군요. 켄신이라… 나쁘지 않은 배역이군요. 카오루 쪽은 흐음… 넘어가기로 하고…. 사연에 적어 보낸 복사 GD는 아직까지는 등장하지 않은 듯하네요. 물론 외국에는 등장했을 수도 있지만 새로운 기술이다 보니 제작단가도 높아질테고…. 현재의 CD를 은색으로 찍어내는 데는 여러분이 구입하는 10분의 1정도의 가격밖에 들지 않는데 비해 GD의 경우는 그 이상이 되겠죠. 정품과 얼마 차이 안나는 복사라면 누가 그걸 사려고 할까요? 금색 소년으로 클론시키는 것 또한 불가능합니다. GD는 CD와 데이터의 밀도가 달라서 아직까지는 CD라이터를 이용해 기록할 수가 없거든요. 하지만 복사가 없다고 해서 실망할 필요는 없을 것 같네요. 적어도 DC유저들은 한가지 게임을 복사 CD가 있는 다른 게임기의 10배 이상으로 플레이하고 있을테니… 이 정도면 거의 쌤쌤마당인 셈 아닐까요? 다양한 게임을 원한다면 조금 더 기다리는 편이 좋기는 하겠군요.***



기다림의 끝이 이렇게 허무할 줄이야!

[구언정 기자]



닌텐도64 디스크 드라이브(64DD-데이터를 쓰고, 지우고, 추가할 수 있는 기능을 가진 머신)로 새로운 세계를 경험해 보고 싶어했던 유저들에게 희소식 아닌 희소식을 전한다.

'단순히 클리어를 목적으로 즐기는 게임은 이제 게임이 아니다'. 여기서 '이제'라는 말에 닌텐도는 분명 '원래부터'라는 말을 던질 것이다. 그렇다 분명 닌텐도 측은 미래의 게임시장을 겨냥하는 포착능력은 뛰어나다. 그리고 새로운 기술 도입 시도 역시 빠르다. 하지만 그에 대한 결실이 맺어지기 전까지의 수십 번의 '시간 장난질'은 지켜보는 이를 점점 지치게 만든다. '이젠 마지막으로 기대를 걸어본다.' 라고 최후의 인내심을 발휘함과 동시에 인간이란 간사한 동물의 심리를 또 한번 이용해 보려는 닌텐도의 발언 '닌텐도 후속기종 제작중!'. '정말 싫다'라는 말이 입에서 맴돌지만 결코 등 돌릴 정도의 용기가 없기에 또 한번 우린 닌텐도를 믿어본다.

드디어 64DD의 모든 것이 밝혀졌다. 제작은 닌텐도, 발매는 닌텐도와 리쿠르트가 공동으로 설립한 새로운 회사(명칭 미정). 64DD는 이 회사가 운영하는 '인터넷 서비스(가칭)'라는 새로운 사업에 사용된다고 한다. 이것은 닌텐도 64에 64DD를 접속시키고 통신 소프트를 기동시키면 네트워크를 통한 여러 가지 서비스를 받을 수 있는 시스템이다. 즉, 64DD는 네트워크 머신으로도 사용할 수 있는 '게임 머신'이라고 생각하면 될 것이다. 인터넷 서비스는 모두 회원제로 시행되며, 새로운 회사에 등록한 사람에게만 64DD나 통신 소프트 등의 기자재가 판매된다. 한편 등록된 유저들에게는 64DD 전용 게임을 즐길 수 있는 것은 물론이고, 64DD의 저장기능을 이용한 EPS 포맷의 디지털 신문, 디지털 매거진의 발행이나 디지털 컨텐츠 편집 툴 등도 제공된다고 한다.

인터넷 서비스 출범은 12월 1일! 회원 접수는 9월부터로 예정되어 있다. 제공되는 서비스는 전부 유료(요금 미정). 기자재의 가격이나 월 회비는 미정이다. 그리고 기자재나 소프트의 발매는 전부 새로운 회사가 맡겠지만, 발매 방식은 정해지지 않았다. 일단 64DD용의 게임 소프트는 서비스 개시에 맞춰 「마리오 아티스트」 시리즈 3작품, 「거인 도신 1」, 「대전략」, 「골프」 등 10 타이틀이 준비되어 있다. 드디어 전모가 밝혀진 64DD 프로젝트. 근데 64DD에 왜이리 거리감이 느껴지지?

제테네기어의 최후를…

오우거 배틀 64(Person of Lordly Caliber)

장르	S·RPG
제작사	퀘스트
발매일	7월 14일
발매가	7,800엔



이번 호를 끝으로 「오우거 배틀 64」 에 관한 이런 저런 이야기는 접으려 한다. 왜냐? 그건~~~~~~! 드디어 발매일이 결정되었으니까. 그것도 여름방학 시즌에 딱 맞춰 발매가 되니 유저들은 방학을 전쟁만 하면서 보내야 하나 어째야 하나? 아무튼 마지막이니 만큼 뒷정리는 깔끔하게 하자구



제국력 30년. 공포정치로 세상을 밀고와 배신의 붉은 피로 물들이고, 수많은 사람의 피가 대지를 적셨다. 란슬롯이 살롬반경의 제노비아 왕국 기사단으로 해방을 이룬 이 대지에 다시 왕국 기사단의 분노가 치밀어 오르고 있다.

정령을 소환하는 힘의 결정 에름페드라

사관학교 수료식 때 주인공은 자신이 원하는 수호신과 같은 속성의 페드라를 부여받게 된다. 이것은 전투시 각 속성의 정령을 불러 적을 공격하기 위한 특수 아이템이다. 에름페드라는 개입 커맨드로써 발동시킬 수 있으며, 전투가 장기화되었을 때, 한번에 큰 데미지로 전투를 마무리 짓고 싶을 때, 다량의 개입 게이지를 소모하여 발동시킬 수 있다. 전투 초반부터 사용할 수 있으며 그 파괴력은 주인공의 레벨이 오르면서 커진다. 페드라는 필드 상에서는 항상 사용할 수 있으며 한번 사용한 후, 다음 사용까지는 수일간의 충전이 필요하다.



▲ 택틱스 오우거와는 페드라 부여방법이 다르다



필드 상에서는 부담 없이 사용가능▶

땅 따먹기의 기본

「오우거 배틀」 시리즈는 일반 필드 맵에서 요새와 마을 등을 거점으로 하며 전투를 진행시키는 것이 일반적이다. 이런 거점에서는 파티 편제, 체력 및 피로를 회복할 수 있으므로 전투상 가장 중요한 곳이 된다.

얼라이먼트의 변화

「전설의 오우거 배틀」에서는 카오스 프레임으로 얼라이먼트와 카리스마를 표시해 주었지만 이번 작품에서는 다르다. 얼라이먼트는 로우(LOW), 뉴트랄(NUTRAL), 카오스(CHAOS) 세 단계가 있으며, 이는 게임진행(아군협력, 거점 제압, 민중지지도 등)에 아주 큰 영향을 준다.

얼라이먼트(이하 ALI)란?

대원의 선악 정도를 나타내는 것으로 ALI가 높은 '선한 사람'은 낮에, ALI가 낮은 '악한 사람'은 밤에 전투력이 급상승한다. 클래스 체인지에도 큰 영향이 있다.





착한 사람▶

나는 나쁜 지도자가 싫다

ALI의 수치에 따라 부대가 거점을 진입할 때 그것이 해방인지 제압인지가 결정된다. 모랄(도덕성)이 낮을수록 해방에 가깝지만 거점 당하는 주민은 어느 정도 힘이 있는 부대가 자신의 마을을 거점하기를 바라므로 민중의 지지도에도 신경을 써야 할 것이다. 게다가 제압과 해방은 스토리 흐름에 큰 영향을 주므로 최대한 전쟁을 빨리 끝내어 민중의 지지도를 높이자.



▲ 난 해방을 원한다

응원군이 필요하다

시나리오 상에는 이벤트 캐릭터가 존재하기 마련이다. 한 명이라도 전투에 가담시키는 것이 전세에 큰 영향을 미치지 않을까 싶다? 세상에는 독불장군이 없으니까!



◀ 대화 선택에 따라 동료가 되는지의 여부가 결정된다. 필요 없다면 버려도 좋다

구슬도 꿰어야 보배지



아군이 많다고 전투에서 무조건 승리하는 것은 아니다. 다수 병력이건 소수병력이건 전황에 맞는 파티 결정과 배치. 그것이 전투의 기본인 것이다.



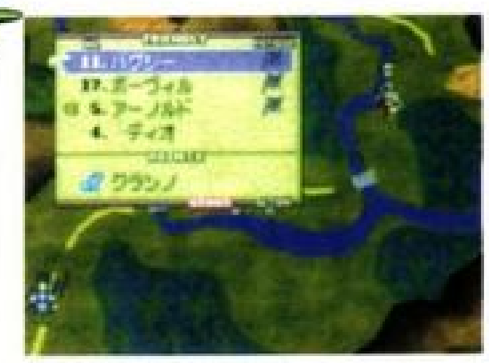
▲ 포메이션 조작의 실례



신성과 암흑, 그리고 4개의 정령

페리스와 페라리스, 신성의 정령 이그니스파스타, 암흑정령 다크로어 그리고 4명의 정령이 공존하는 빛과 어둠의 세계. 그 정령의 모습을 공개한다.





▲ 개개의 유닛을 다른 목적지에 집합시킨다



▲ 거점 위에서 메뉴를 부른다



▲ 병력 편성



▲ 작전에 따른 병력배치

J 리그의 진수를 맛보자

실황 J 리그 퍼펙트 스트라이커 2(가칭)

장르	스포츠
제작사	코나미
발매일	7월 21일
발매가	7,800엔



한여름의 더위만큼 축구열기가 한창 뜨거워지고 있는 지금, 실황 축구의 진수라고 할 수 있는 「퍼펙트 스트라이커의 J 리그」판이 등장했다. 더구나 이번 작에는 석세스 모드가 탑재되어 흥미를 한층 더 돋구는데 이어 게임계에 또다시 축구 열풍이 불타오를 조짐을 예고하고 있다

선수부터 만들자

시작하기 전 입단 선수를 작성해야 한다. 일단 이름, 신체, 얼굴, 포지션, 입단 팀 등을 결정한 후 입단 원서를 쓴다. 아직까지 입단 방법에 대해서는 자세하게 발표되지 않았지만 게임화면을 보면서 이미지트레이닝을 하자.







▲ 입단까지 자신이 해야 할 일

전세계를 무대로 했던 전작 「실황 월드 사커 월드컵 프랑스 '98」. 축구계에 큰 돌풍을 일으키리라 기대를 했지만 그 열기는 불타오르기도 전에 식어버렸다. 하지만 코나미의 축구에 대한 열정은 거기서 멈추지 않고 뭔가 비기를 가지고 'J리그'를 무대로 다시 재활약을 시도하고 있다.

축구에도 석세스 열풍이 분다

지금껏 「파워풀 프로야구」 시리즈에만 등장하던 석세스 모드가 「실황 축구」 시리즈에도 등장한다. 내용은 J리그 그룹 유스(YOUTH) 팀에 입단하여, 3년 동안 소속팀을 최고의 팀으로 끌어올리는 것이다. 게임은 실제 존재하는 유스 대회인 '일본 그룹 유스 축구 선수권 대회', '전 일본 유스 축구 선수권', 'J유스 컵 대회' 등 세 대회를 기본으로 한다. 최고의 팀이 되는 것이 결코 꿈은 아닌 것이다.

연습이다

석세스의 기본은 트레이닝이다. 파워풀 프로야구에서의 투수와 야수의 연습과는 달리 풀 포지션 트레이닝이 가능하기 때문에 여러 종류의 포지션 트레이닝을 3년간 할 수 있다.





▲▶ 골키퍼 트레이닝?!

타산지석

코치와 팀 메이트와 대화하며 자신을 평가하자. 코치의 평가가 높아야 경기에도 많이 출장할 수 있으므로 일단은 남의 말에도 귀를 기울이자.



▲ 제발~

이벤트와 특수능력도 많다

트레이닝 이외에도 휴식, 놀이, 이야기 등의 커맨드가 존재해 팀 메이트와 이야기하거나 생활함으로써 주인공의 패러미터나 신뢰도에 변화를 주어 선수육성에 변화를 준다.





◀▲ 히로인은 존재할까?

녹색 그라운드를 불사른다

축구게임에서는 화려한 개인기가 백미이다. 매회 시리즈를 거듭하면서 선수 개개인의 문전 처리 기술, 드리블, 패스 워크 등 다양한 개인기가 추가되는 퍼팩트 스트라이커. 이번에는 5가지의 새로운 기술을 모조리 공개하겠다.

■점프로 태클을 피한다



전작에서는 선수의 개인 능력이 높으면 자동으로 발생하는 기술이었지만, 이번에는 조작이 가능해졌다. 골문 앞에서 득점 찬스를 더욱더 쉽게….



골키퍼까지 피한다

■수비수도 가뿐하게 제친다

플레이어의 능력여하에 따라 선수의 개인기가 틀려진다.



이런 기술이 가능하단 말인가

■다이렉트 스루 패스로 찬스를 만들자

전작에서는 삼각패스, 원투패스, 다이렉트 패스만 가능했지만, 이번에는 다이렉트 스루패스가 보강되었다. 완벽한 패스의 하모니.



그냥 스루패스가 아닙니다

■공을 띄워라

다수의 수비수를 따돌리거나 피할 수 있는 방법이 다양해졌다. 그 중 하나가 공 띄우기. 이번에는 수비수 위로 공을 띄워 수비수를 제치고 바로 골로 연결할 수 있는 테크닉이 추가되었다.



머리 위 공격!

센터링 다이렉트 슛

말 그대로 센터링을 슛으로 연결할 수 있다.



실제 상황입니다

낯익은 시스템



▲ 리플레이 화면도 건재!



▲ 태클을 피하는 모습이 전작과 달라졌다

이것이 석세스 모드



▲ 라이벌 등장



▲ 석세스 모드 중에도 프리킥을 연습하는 모드가 마련되어 있다



▲ 석세스 모드의 백미는 역시 시합!



▲ 역시 여자는 필요하단 말이야!

얼마나 기다렸다구!

폭 봄버맨2

장르	액션
제작사	허드슨
발매일	여름 예정
발매가	미정



한동안 소식이 두절되었던 우리의 귀염둥이 봄버맨! 그가 다시 모습을 드러내었다. 보다 강하게, 보다 멋있게, 보다 성숙되게…! 더 이상 귀여움만으로 바동거리던 그가 아니다. 특수훈련을 철저히 받은 봄버맨! 이젠 특수능력을 지닌 아이템과 보다 버전 업 된 시스템으로 당신과 만날 그날을 기다리고 있다

새로운 배틀 시스템

「봄버맨」 시리즈라고 하면 대전 배틀의 뜨거운 열전을 빼놓을 수 없는데, 이번 작 역시 새로운 시스템으로 새 단장을 해서 다가왔다. 현재 모습을 드러낸 신 배틀 모드는 3가지로 그 화면을 공개한다.

■ 배틀 로얄



▲ 일정시간내에 라이벌을 많이 쓰러뜨리는 플레이어가 승리

■ 타임 어택



▲ 맵 안에 숨겨져 있는 3개의 열쇠중 2개를 찾으면 우승

■ 스코어 어택



▲ 일정시간 내에 자코를 쓰러뜨리거나 블럭을 파괴해서 돈을 가장 많이 모은 사람이 승리

전작보다 한층 세련된 시스템으로 돌아온 「폭 봄버맨 2」. 변화된 만큼 신선함을 보장한다는 이번 작에서 가장 부각되는 것은 새롭게 등장한 시스템으로는 먼저 '가디언 슈츠'라고 하는 스토리 모드 전용 파워 업 아이템을 들 수 있다. 이것을 착용하기만 하면 각 능력 치가 올라감은 물론, 최대 체력이 2포인트 증가한다. 파츠는 맵 안의 어딘가에 숨겨져 있다. 최강의 봄버맨이 되기 위해서라면 당연히 있는 대로 끌어 모아야겠지.



①가디언 헬름---평상시, 리모콘으로도 가능
②가디언 메일---기절시간 단축
③가디언 암---평상시, 발사 가능
④가디언 부츠---평상시, 발차기 가능

암흑의 구세주 : 루키펠스

암흑의 우주해적조직 'B.H.B단'을 이끌어 가고 있는 암흑의 총수. 중력 발생 장치로 블랙홀을 만들고 별들을 흡수하면서 엘리멘탈을 모은다.





▲ 블랙홀을 만드는 중력발생 장치. 각 혹성에 설치되어 있는 이것을 파괴하는 것이 봄버맨의 사명이다



▲ 봄버맨을 말살시키기 위한 작전 구상으로 B.H.B단은 달아오르고 있다

신선한 느낌의 새로운 인물 등장이요!

■ 봄버맨과 포뮤는 내가 지킨다

우주해적: 리리

블랙홀에 침입해 포로가 되어버린 우주해적 리리. 포로가 된 상태에서 그는 아무도 모르게 엘리멘탈(봄에 속성을 부여할 수 있는 아이템)을 가지고 있는 봄버맨을 도와준다.





▲ 해적이라고 하기에는 너무 귀여워



▲ 많은 정보를 제공하고 힘을 주는 아군이지만 그와 동시에 라이벌이 될지도…

스토리 모드의 전반부는 3 월드로 펼쳐집니다

WORLD 1: 유형혹성 알카트래즈

-첫 무대가 되는 감옥 혹성. 혹성여행 중에 봄버맨은 갑자기 블랙홀에 휩싸여 투옥되어 버린다.

봄버맨은 여행 중에 발견한 이상한 알을 가지고 고향인 봄버성으로 향하는 도중 블랙홀에 빨려 들어가 버리고 만다. 정신을 차려보니 그가 있는 곳은 소 마구간! 그리고 이상한 알에서는 포뮤라는 생물이 부화되어 이 상한 혹성에서의 탈출을 도와준다.

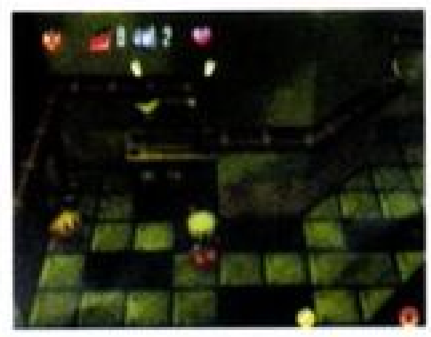


소 마구간 밖은 하수도▶





▲방해가 되는 요소가 심심찮게 많으니 항상 정신을 차리도록!!



이 안에는 배수장치가 있는 듯! 하지만 구멍으로 떨어져버리면 모든 것은 원점으로!▶

WORLD 2: 물의 혹성 아쿠아네트

-수몰로 멸망해버린 문명의 유적이 무대다. 3개의 구획으로 분리된 건물 안에 중력발행 장치가 설치되어 있다.

알카트래즈성의 중력발생 장치를 파괴한 봄버맨과 포뮤. 다음은 사라진 문명유적 가운데서 봄과 머리를 사용해 길을 개척하면서, 이 별을 중력의 사슬로부터 해방시키려는 노력을 해야 한다.



▲ 화면 왼쪽 아래의 녹색 버튼을 잘 활용



▲ 버튼을 누르면 오른쪽의 기둥이 밑으로 쾅! 여기에 봄을 두고 폭파 시킨다면…



▲ 갑자기 물이 안으로 쏟아진다



▲ 시점은 자동변화로 높이를 실감할 수 있다





◀▲ 피하는것도 타이밍이 중요하다

WORLD 3: 바람의 혹성 호라이즌

-고대문명이 부유하면서 숲이 우거진 공중도시로 변신. 이 혹성의 매력이라면 휘몰아치는 강풍 속에서의 스릴감이라고나 할까!

3번째 혹성인 호라이즌에서는 앞서 설명한 2개의 혹성에 비해 수수께끼 풀이도 액션요소도 무지 어렵다. 또 이미 입수한 엘레멘탈을 사용해 봄을 만들 수도 있으니 딴 짓 말고 앞으로 앞으로 나아가자. Ⓟ





▲ 숲이 우거진 멋진 혹성, 공기는 좋겠다!!



바람의 봄을 잘 사용해 중력장치를 파괴하자 ▶



◀ 스테이지 보스를 쓰러뜨리기 위해서라면…

WORLD1 STAGE BOSS
불타오르는 화염 **벨펠**



수수께끼 풀이와 봄을 구사하는 스테이지를 클리어한 후, 보스 전으로 돌입. 그 다음, 중력장치를 파괴하는 것이다. 최초의 보스는 불을 조작하는 B.H.B단의 7기사중 한 명. 그는 화염 능력으로 자신의 몸을 감싼 후 상대에게 부딪혀서 그를 불태워 버린다.

WORLD3 STAGE BOSS
동사의 지배자 **베피오스**



얼음을 조작하는 B.H.B단의 7기사 중 한 명. 오른쪽 팔에 장착되어져 있는 브레이저라고 하는 거대한 총으로 습격 하라. 베피모스를 쓰러뜨리기만 하면 '물의 엘레멘탈' 입수는 물론, 아이스 봄도 사용할 수 있다.

WORLD2 STAGE BOSS
폭풍왕 **아스타로트**



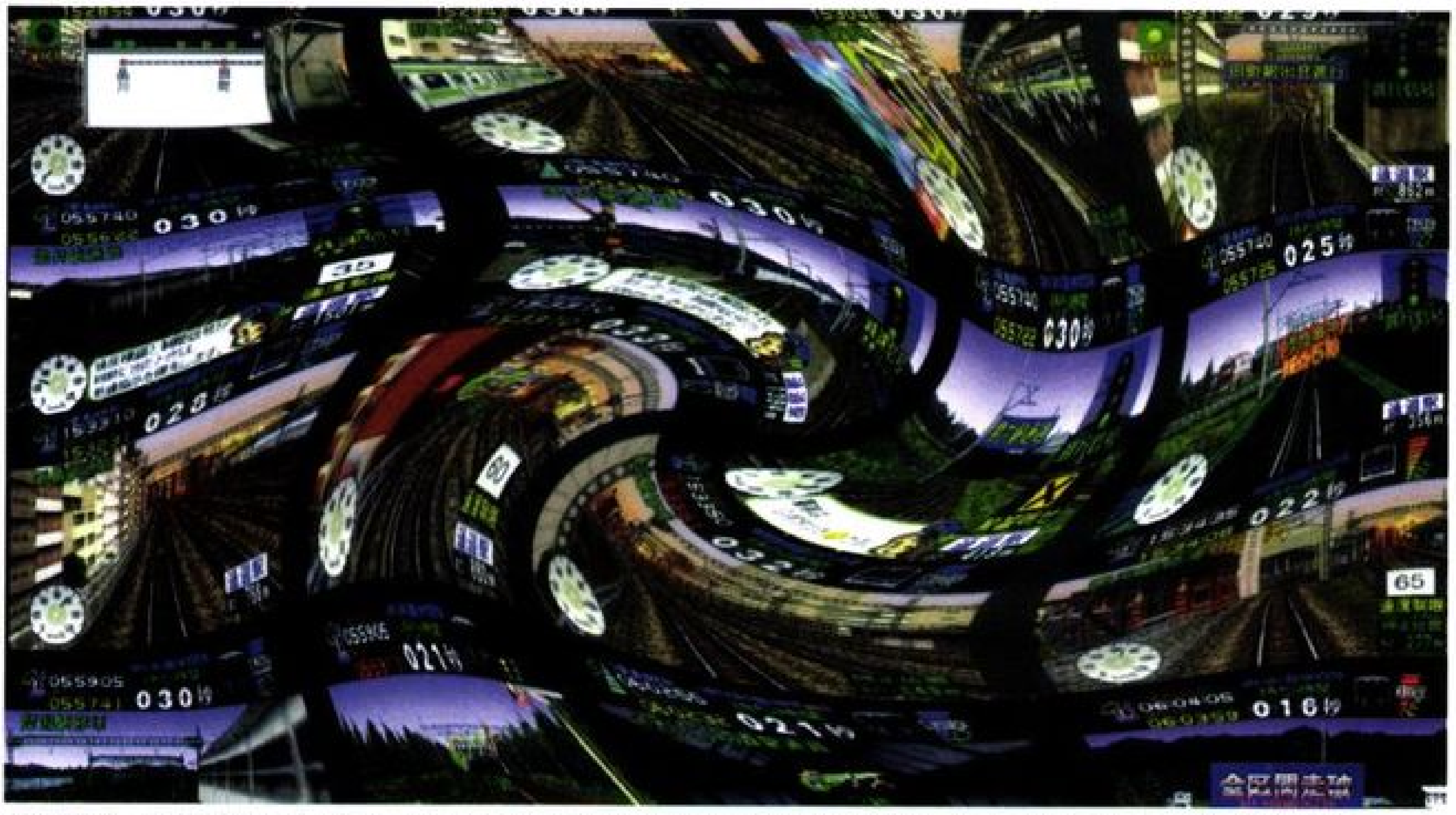
맹렬한 회오리를 조작하는 보스다. 이 보스와의 대전 후 「B.H.B단은 '시공의 7기사'라고 하는 전사 집단으로 7개의 엘레멘탈을 지키는 정의의 기사들이다」라는 사실이 밝혀졌다.

NINTENDO 64

끝없는 질주가 시작된다

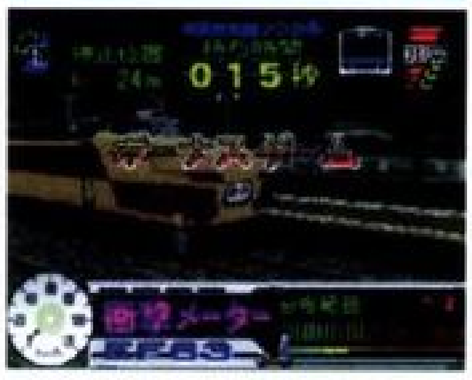
전차로 GO! 64

장르	시뮬레이션
제작사	타이토
발매일	여름 예정
발매가	미정



아케이드용, 가정용으로 높은 인기를 얻고 있는 전차운전 시뮬레이션 게임 「전차로 GO!」. 즐길 수 있는 예정 코스는 아케이드용을 기본으로 하며, 용량적인 면에서의 부담감은 256M의 대용량 카세트를 사용해 해결했다. 게다가 오프닝 무비를 없앤 대신 아케이드용의 노선 대부분을 재현하여 보다 리얼한 전차운전을 즐길 수 있다

보너스 이벤트



▲ 차량 연결 이벤트. 연결시 충격을 감안하여 운전하자



▲ 시간 내에 능숙하게 처리하지 못하면 시간이 점점 줄어든다



▲ 초급 시에는 개인교습도 가능



▲ 난이도가 낮아 보너스를 받기 쉬운 노선

'N64판이라면 그래픽은 멋지겠군' 이라는 식의 섭섭한 이야기를 듣는다면 「전차로 GO! 64」가 아니다. 이 말은 곧 모든 면에서 자신이 있다는 소리!! 그렇다. 「전차로 GO!」 N64판은 그래픽의 아름다움은 말할 것도 없으며 그 보다는 시스템 적인 면에서의 매력에 이끌려 들썩거리는 엉덩이를 주체할 수 없을 것이다.

N64판 「보너스 이벤트」화면 최초 공개!

차량의 연결과 건널목에서의 사고 등, 플레이 중에 때때로 벌어지는 보너스 이벤트. 이것이야말로 「전차로 GO!」의 묘미라 할 수 있다. N64판이기에 화면의 깔끔함은 물론, 오히려 화려하기까지 하다.

노선에 따른 전차 공개!

■호쿠호쿠선-나오에츠(直江津)~ 무이카 마치(六日町)/급행/중급

이 노선에서의 차종은 HK100형, 681계, 485계의 3종류이다. 사용 가능한 차종은 난이도와 구간에 따라 달라진다.



사용차량 – E3계

■아키타(秋田)신간선-오오부(大曲)~모리오카(盛岡)/급행/중급

동경 ~아키타 사이를 3시간 49분에 연결시키는 노선이다. 여기서는 운전하는 구간에 따라 다른 난이도에 도전할 수 있다.



▲속도가 빨라 브레이크 타이밍을 맞추기가 무지 어렵다.

■토우카이도혼(東海道本)선-오오사카(大阪)~코우베(神戸)/보통/중·상급

사이다마켄, 오오미야와 카나가와켄, 오오후나를 연결하는 수도권의 '발'. 게임 내에서는 우에노~시나가와 사이의 쾌속운전을 시도할 수 있다. Ⓟ



▲ 수도권의 노선이기에 속도제한이 설정되어져 있는 곳이 많다



사용차량 – HK 100형



사용차량 – 209계

NINTENDO 64

이름을 바꾸었습니다. 이렇게요

엘테일 몬스터즈 (Eitale Monsters)



이미지니어의 야심작 엘테일의 발매일이 결정되었다. 10살 짜리 꼬마 장자크의 모험을 그린 즐거운 RPG 엘테일. 1년간의 발매연기를 해오면서 달라진 것이라곤 이름뿐! 하지만 액션요소가 가득한 엘티엘의 세계 안에는 뭔가 다른 즐거운 것들이 있을 것만 같다

장르	RPG
제작사	이미지니어
발매일	7월 9일
발매가	6,800엔

셀트랜드



▲ 스토니아



▲ 앵글스



▲ 베라군

이 게임의 무대가 되는 셀트랜드는 스토니아, 앵글스, 베라군, 이렇게 세 나라가 협력하며 살아가는 곳이다. 정령의 힘이 존재하는 섬. 바람의 정령이 생명을 관장하고, 물의 정령이 자연을 관장하며, 흙의 정령이 열매를 맺게 해주고, 불의 정령이 사람들에게 따뜻함을 불어넣어 주는 약속의 땅. 이곳에는 정령과 계약을 맺고 정령의 힘을 빌어 마법을 사용하는 정령사가 살고 있다. 멜로드 정령원의 견습 승려 장자크도 그런 정령사 중의 한사람이었다. 셀트랜드의 평화가 계속되던 어느 날 밤, 정령원의 보물중 하나인 '에텔의 책'을 도둑맞았다. 그 사건으로 셀트랜드의 패권은 빼앗기고, 각지에서는 몬스터가 창궐하기 시작했다. 그것이 평화의 시대의 마감을 알리는 서곡이었던 것이다.

왜 꼬마가 집을 나왔을까?



▲ 요즘 들어 마을과 숲에 마물이 많아지고 있데

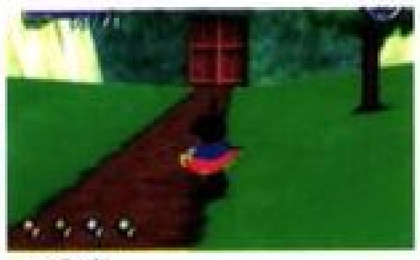


▲ 산에 가야 범을 잡고, 물을 마실 때는 컵이 필요하단다?!

주인공 장자크의 아버지 버트가 잃어버린 에텔의 책을 찾아 나선 후 그의 행방이 묘연해 진지 한달이 되었다. 장자크는 아버지의 뒤를 따라 여행하기로 마음을 먹었다. 우수한 견습 승려라고는 하지만 장자크의 나이는 이제 10살. 이번 여행이 그에게는 굉장히 위험할 것이다. 정령원 장로님의 충고로 일단 인파네스 마을을 경유하여 다람 마을로 향하기로 했다. 문을 나서면 바로 마물들과 싸워야 하기 때문에



▲ 여관에 가야지, 미성년자?!



▲ 출발!

마을사람들과 장로님은 그에게 모험과 전투방법에 대해 상세한 정보를 준 후에 장자크를 떠나보낸다. 잃어버린 책과 아버지를 찾기 위해, 10살 짜리 꼬마승려의 모험은 이렇게 시작된다.

지팡이는 폼이 아니란다

여행 도중 마물과 만나게 되면 전투를 하는 것은 당연지사. 전투는 커다란 원을 그려 전투에리어를 만들고 그 안에 작은 행동 에리어를 만드는 것에서부터 시작한다. 행동 에리어 안에서의 마법과 아이템 사용은 한계가 있으며, 그 이외의 행동은 자유롭다. 그리고 전투 시 도망은 전투 에리어 밖으로 나가는 것만으로 가능하다.

이동

자신의 턴이 되면 행동 에리어가 표시된다. 장자크는 그 에리어 안에서 자유롭게 움직일 수 있으며 적의 배후로 돌아가 공격하는 것도 가능하기 때문에 좀 더 박진감 넘치는 전투를 할 수 있을 것이다.

공격

장자크가 들고 있는 지팡이는 폼이 아니다. 그 지팡이로는 적을 때릴 수 있으며, 마법도 사용할 수 있다.



▲ 이렇게 하면 비겁하지만 도망칠 수 있다



▲ 에리어가 작은 것에 감사해라



▲ 자! 전투다



▲ 마법을 잘 못쓰겠어



▲ 난 남을 때려죽인 적이 한번도 없어

싸움 그 자체를 즐겨라

하이브리드 헤븐(Hybrid Heaven)

장르	RPG
제작사	코나미
발매일	8월 5일
발매가	7,800엔



미뤄오던 발매일이 결정되었다. 드라마틱한 전개, 화려한 액션으로 지루함을 날려버린다. 이번 호에는 베일에 가려져 있던 오프닝에서부터 게임진행까지 중간점검에 들어간다

일단 오프닝부터 보시라니까요



▲ 대통령을 호위하는 일인가



▲ 이쁜이도 등장하네



▲ 자동 응답기도 있고, 누가 전화를 걸었을까?



▲ 누구지? 적? 아군?

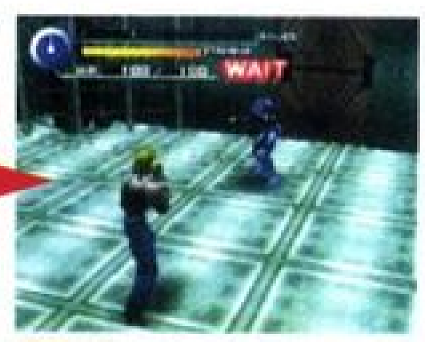
마치 3D격투 액션게임과 같은 독특한 배틀 시스템을 채용한 「하이브리드 헤븐」. 복잡한 커맨드 입력 등은 필요치 않는다. 단지 버튼 하나로 박진감 넘치는 배틀을 즐길 수 있다.

기초부터 알려드리지요

백문이불여일견. 전투의 시작부터 끝까지 게임화면을 한컷한컷 체크하면서 진행시켜 보자.



적을 만난다
만나면 전투해야 하는 것은 바보도 아는 사실. 자! 시작



전투개시
탐색전을 시작한다



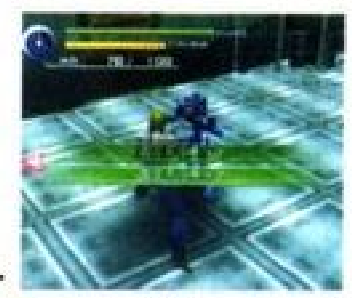
끝
상대가 죽으면 상황종료. 경험치 계산하고 레벨 업



공격
자신이 때리고 싶을 때 버튼을 누르면주먹과 발이 나간다

주먹 지르기, 발 차기로는 부족하다

전투의 기본은 접근전이다. 일반적으로는 주먹과 발이 오가지만 그것으로는 적을 상대하기 역부족이다. 뭔가 강한 것이 필요하다. 다양한 기술 습득으로 자신만의 연계기, 전투 스타일을 구성하자.



기술사용 처음에는 다 그런 거야▶



▲ 기술습득
적과 전투 후 새로운 기술을 습득한다. 자, 써 먹어보자. 연계기로…



▲ 레벨 업
레벨 업은 체력뿐만 아니라 각 신체부위를 강하게 만들어 준다. 몸을 쇳덩이로 만들어 공격력도수비력도 높이자

무미건조함은 용납할 수 없다

그래픽의 선명도 탓인지는 몰라도 장면장면이 예술이다. 비록 필살기 사용이 서툴러 얻어터질지라도 그것조차 리얼하게 표현되니 보는 것 만으로도 더 큰 만족을 가져다주는 것 같다.



▲ 이벤트 발생! 자 뛰어라 뛰어



맵상의 이동신. 3D스틱과 버튼의 조합으로 이루어지는 예술이다▶

16년만에 돌아왔다

로드런너 3D



1983년 미국의 한 청년이 퍼즐게임을 만들어 전세계를 떠들썩하게 만들었던 적이 있었다. 단순하면서 고도의 전술을 필요로 하는 「로드런너」가 바로 그것인데, 16년이 지난 1999년! 전설의 명작 「로드런너」가 3D 스테이지에, 새로운 트랩으로 다시 등장했다. 이제는 3D다 3D!

패미콤 시절 게이머들을 흥분의 도가니로 몰아넣었던 「로드런너」가 2인 동시플레이와 스테이지 에디트 등 진화에 진화를 거듭해 다시 돌아왔다. 16년만의 재회 탓인지 그 변화가 조금은 낯설게 느껴지지만 곧 그 아련한 추억의 재미를 다시 맛볼 수 있을 것이다. 게다가 3D화를 비롯한 폭탄과 리프트 등 여러 다양한 요소가 더해져 보다 심도 있고 폭넓은 게임성을 느낄 수 있으리라 본다.

로드런너가 뭐예요?

로드런너의 룰은 간단하다. 일단 적에게 잡히지 않고 스테이지의 금 덩어리를 다 모아 출구로 빠져나가는 것! 그것이 전부다. 그런데 이런 단순한 게임이 뭐가 재미있지? 라고 반문한다면 '로드런너는 이런 단순한 룰 속에서도 세밀한 전략을 세우지 않으면 클리어 하기 어려운 게임이다' 라는 답변이 기다릴 것이다. 그렇다면 2D보다 더 복잡한 3D 스테이지에서 과연 어느 정도의 실력이어야 스테이지를 클리어 할 수 있을까?



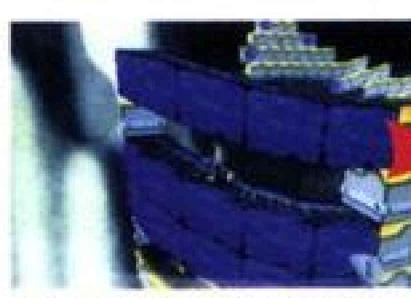
▲ 시대가 변해도 난 살아있다



기본 액션 그대로▶

게임은 이렇게 하는 거라우

기본적인 방법을 게임진행 화면으로 체크해 본다면….



일단 밑에 있는 금 덩어리를 얻기 위해서는 블럭을 부숴야 한다



무턱대고 뚫지 말고 계단 형태를 유지한다



성공하면 게임 클리어. 끝이다



왜냐하면 맘밑의 블럭은 부술 수 없기 때문이다

하지만 잘못하면….



◀ 어디로 가야 되나



▲ 더 이상 뚫을 곳이 없다

장르	액션퍼즐
제작사	반프레스토
발매일	7월 30일
발매가	6,800엔

아이템과 적을 소개하죠

■ 금 덩어리

노란색의 단단한 물체. 금이다. 이것을 다 모아 출구로 나가는 것이 게임의 목적. 부서지는 타일에 숨겨져 있는 것도 있으니 주의!!



■ 폭탄

새로 추가된 아이템. 설치 후 몇 초가 지나면 터지게 된다. 9개의 블럭을 부술 수 있으며 리프트 위에도 설치가 가능하다.



■ 부서지는 타일

말 그대로 부서진다. 막 부수고 다니자.



■ 몽크

적 캐릭터다. 어디에 숨어있는지 잘 살펴본 후 게임에 임하자.



NINTENDO 64

Coming Soon!!

N64

어드벤처



바이오 해저드2

■캡콤 ■미정 ■미정

PS용 소프트로 대 히트를 기록하였으며 '서바이벌 호러'라는 새로운 게임 장르를 확립시킨 「바이오 해저드2」가 드디어 N64로 이식되어 등장한다. 좀비에게 공격당할 때의 공포, 흐느적 흐느적 다가오는 좀비들을 처절하게 죽일 때의 쾌감, 풀리지 않는 스토리. 이 모든 것이 N64에서 기대 이상의 퀄리티로 재현될 것이다.



쉐도우 게이트64

■켐코 ■9월 하순 예정 ■6,980엔

발매일이 하루하루 가까워짐에 따라 그에 대한 기대도 역시 점점 높아지고 있는 「쉐도우 게이트64」. 이 게임은 암흑의 마왕 부활을 저지하기 위해 4군데의 탑에 숨겨져 있는 수수께끼를 풀어 가는 N64 최초의 어드벤처 게임이다. 게임 설정은 주인공 딜의 시점을 화면에 표시, 3D스틱과 Z·R트리거를 사용해 이동하는 방식으로 이루어져 있다.

레이싱



인터내셔널 랠리 챔피언 쉽64(가칭)

■이미지니어 ■8월 6일 ■6,800엔

「인터내셔널 랠리 챔피언 쉽64」는 이미지니어에서 3번째로 내놓은 레이싱 게임. 이 게임의 가장 큰 특징은 실제로 존재하는 머신을 세계의 유명 코스에서 좋은 성적을 거둬 챔피언이 되는 것을 목표로 하는 것이다. 또한 선명한 그래픽과 실제 상황과 같은 리얼함으로 레이싱의 진가를 보여줄 게임으로 기대받고 있다.

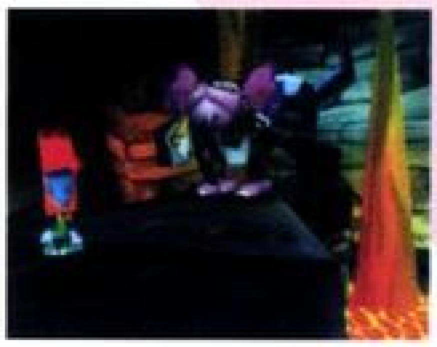
액션



콩커즈 퀘스트(가칭)

■닌텐도 ■미정 ■미정

이 게임은 콩커가 여러 세계에서 다양한 모습으로 활약하는 것을 보여주는데 중점을 두고 있다. 즉 캐릭터의 움직임과 섬세한 표정에서 게임의 재미를 찾을 수 있다는 말씀! 하지만 액션게임이니 만큼 스토리 모드 이외의 4인 대전에서 보다 실감나는 액션의 묘미를 느낄 수 있을 것이다.



토닉 트러블

■Ubi 소프트 ■가을 예정 ■미정

이 게임은 프랑스 풍의 액션 게임으로 주인공 에드가 지구에서의 이상한 모험을 경험하는데서부터 시작된다. 「토닉 트러블」에서는 지구를 이차원적인 세계로 표현하기 위해 스테이지마다 캐릭터들의 움직임을 변화시켜 독특한 연출을 구사한다. 게다가 이 게임은 기존의 뜨거운 액션게임과는 달리 고독한 액션을 펼치는 게임으로 평가받고 있다.

시뮬레이션



심시티64

■닌텐도 ■미정 ■미정

「심시티64」는 플레이어가 도시의 시장이 되어 거리를 만들어 가는 명작 게임이다. 이번 작에서는 시장이 거리를 거닐면서 시민들의 목소리를 직접 듣고 게임을 진행한다. 가령 '공기가 나빠' 라든가 '물가가 왜이리 비싸지' 라는 식의 이야기가 들리면 시장은 그에 대한 개선책을 내세워 보다 좋은 환경을 만들기 위해 노력한다.

기타



거인도신1

64DD전용

■미정 ■미정 ■미정

갑자기 모습을 드러낸 노란색 거인. 그가 바로 「거인도신1」속의 플레이어 모습이다. 이 거인은 아주 평화로운 남쪽의 어느 작은 섬에 상륙해 그 곳 주민들과 함께 생활을 시작한다. 플레이어는 거인의 강한 힘을 이용해 인간들의 생활에 도움을 주고 있다. 이 게임의 특징이라면 인간들의 감정의 움직임에 따라 거인의 체구는 점점 커져 간다는 것이다.

GB 레이싱



초로 Q -하이퍼 커스터머블GB-

■타카라 ■7월 예정 ■3,980엔

이번 작은 예전의 슈퍼카를 없애고 고무 레이스를 채용해 완전 새로운 느낌의 작품으로 변신했다. 따라서 지금까지 레이스 게임의 조작이 어려워 망설였던 레이스 초보자들도 이젠 두려움 없이 GB를 잡을 수 있다. 게다가 상급자들 역시 레이스 전력에 의해 기능, 능력이 향상된 고난이도의 스페셜코스가 있어 보다 신나는 질주를 만끽할 수 있을 것이다.

GB S·RPG



뿌요뿌요외전 뿌요워즈

■컴파일 ■7월 예정 ■미정

「뿌요뿌요외전 뿌요워즈」는 '뿌요 텍터'라고 하는 파츠를 개조, 또는 합체시켜가면서 적을 쓰러뜨리는 S·RPG이다. 퍼즐게임에만 국한되어 있던 「뿌요」 시리즈에서 완전 탈피해 혹성 가이어스를 무대로 '뿌요' 한 마리가 주인공과 힘을 합쳐 위험으로부터 세계를 구하게 되는 게임이다.

GB 시뮬레이션



포켓 루어보이

■킹그레코드 ■7월 23일 ■3,980엔

아이템 수록, 주인공의 성장, 고기의 육성 등 낚시 이외에도 다양한 요소를 즐길 수 있는 게임. 낚시의 테크닉 연습으로 테크닉을 익혀 라이벌과의 낚시대회에서 이기면 낚싯대와 루어 등의 아이템을 입수할 수 있다. 그리고 특정 물고기를 놓아주면 때론 신종의 물고기가 발생하기도 해 색다른 즐거움을 맛볼 수 있을 것이다.

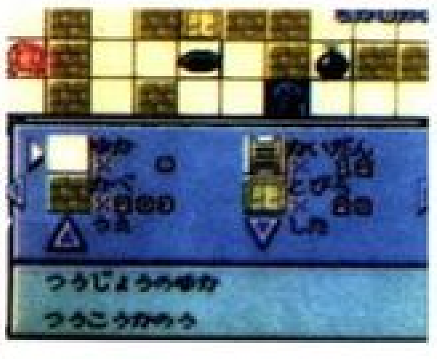


삼국지 GB판2

■코에이 ■7월 30일 ■4,800엔

2~3세기 중국의 위·오·촉 삼국시대를 배경으로 한 이 게임은 군주인 플레이어가 중국 통일을 목표로 하는 시뮬레이션 게임이다. 전작에 비해 「2」에서는 새로운 '계획'의 요소가 추가되었으며, 타국과 동맹을 맺기도 하고 적국에게 침입을 당했을 경우는 공동군을 요청할 수도 있다.

GB RPG



던전 세이버

■J·윙 ■9월 예정 ■4,800엔

대전형 던전 RPG라고 하는 새로운 스타일의 게임이 등장한다. 먼저 플레이어와 컴퓨터는 각각 자신의 던전에 몬스터와 트랩을 배치한다. 그리고 서로 토벌부대를 편성해 서로 상대의 던전으로 잠입, 보스가 있는 장소를 공격해 먼저 무너뜨리는 쪽이 이기는 게임이다. 게다가 통신 케이블 이용도 가능하다.

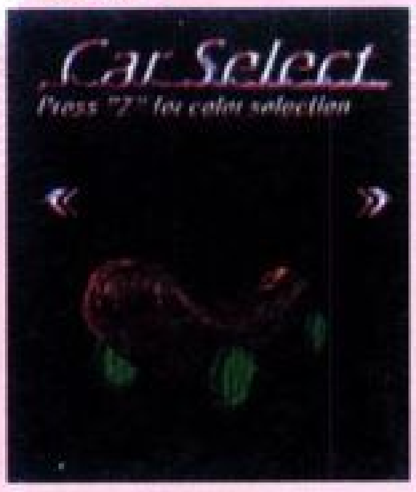
Cheat Codes For User

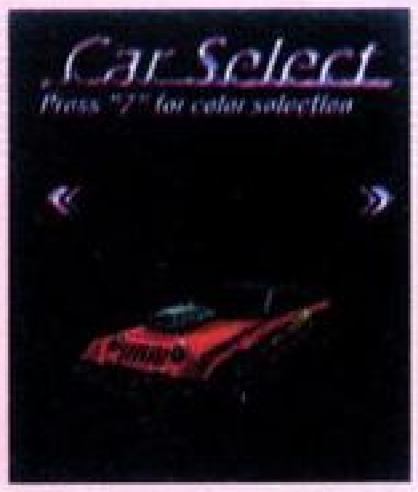
탑 기어 오버 드라이브

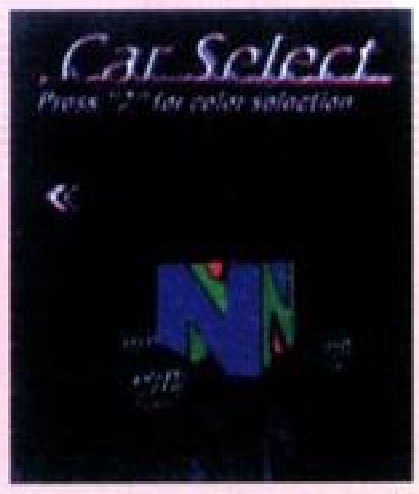
숨은 머신 총 출연!!

■조건1 챔피언 모드에서 전 시즌의 각 코스를 4위 이내로 입상

● 출현 머신

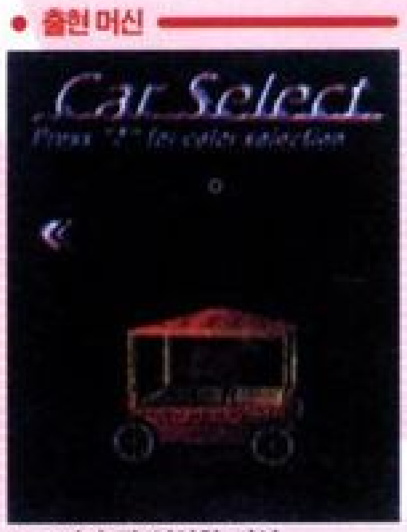






조건1을 만족시키면 챔피언 모드와 VS모드에서 위의 3대가 추가된다. 또 그 후 챔피언 모드에서 각각의 조건을 만족시키면 챔피언 모드에 머신이 추가된다.

● 출현 머신



▲로버가 탄 이상한 머신

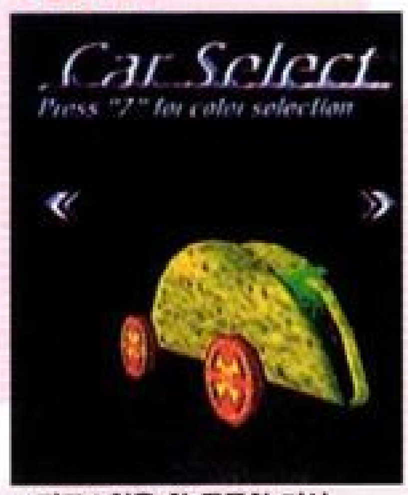
◀■조건2 N마크 카로 스페셜 시즌의 전 코스에서 4위 이내 입상

조건1을 만족시킨 후 도전할 수 있는 스페셜 시즌에서 조건 2를 만족시킨다.

■조건3 타코스카로 스페셜 시즌의 전 코스에서 1위를 차지한다 ▶

조건2, 그리고 조건3을 만족시키면 챔피언 모드에서 선택이 가능하다.

● 출현 머신

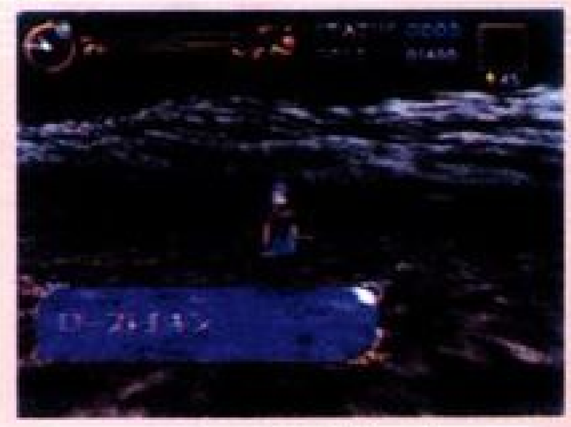


▲타코스형을 한 독특한 머신

악마성 드라큘라 묵시록

때론 단순함을 필요로 한다!!

고기를 떨어뜨려 몬스터를 쓰러뜨리고 나서 고기를 주운 후 세이브를 하고 리셋시킨다. 그러면 몬스터가 부활한다. 이런 식으로 고기를 이용한다면 몇 번이고 고기를 손에 넣을 수 있다.



고기를 주웠다면 세이브 해 그 데이터로 다시 시작!



독자의 비법을 모집합니다

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

실황 파워풀 프로야구6



▲'오징어 대학'을 처음부터 선택할 수 있다니!

석세스의 6개 대학이 선택 가능!!

석세스에 등장하는 6개 대학을 처음부터 선택할 수 있는 비법으로 석세스 대학 선택화면에서 아래의 커맨드를 입력한다. 입력 후 '뾰로롱' 하고 소리가 나면 성공이다.

■대학선택화면에서

C상 · C상 · C하 · C하 · C좌 · C좌 · C우 · C우 · C상 · C상 · C하 · C하 · C좌 · C좌 · C우 · C우 · L · R순으로 누른다.

S램의 내용 삭제!!

카트리지내의 S램(카세트의 데이터를 저장하는 메모리)데이터를 전부 삭제할 수 있는 비법이다. 2P측에 콘트롤러를 꽂고 전원을 넣으면 '콘트롤러의 접속이 잘못되었습니다. 전원을 끄고 다시 접속시켜주십시오'라는 메시지가 뜬다. 이 상태에서 아래의 커맨드를 2P측의 콘트롤러에 입력. 성공하면 '뾰로롱'소리와 함께 모든 데이터가 사라진다.

■2P측의 콘티롤러에서

+상 · C상 · +하 · C하 · +좌 · C우 · +좌 · C우 · 스타트 순으로 누른다.

다양한 각도로 보는 홈런경쟁!!

홈런경쟁에서 구장의 모습을 여러 각도에서 볼 수 있는 방법으로 볼이 날아갈 때 오른쪽과 같이 버튼을 눌러보자.



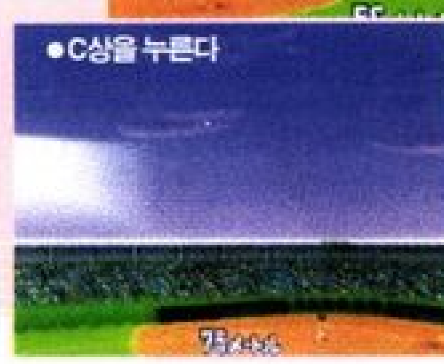
●C좌 · 우를 누른다

▲ 레프트, 라이트의 스탠드에서 타구를 보는 각도!



●A버튼을 누른다

▲타구를 쫓아가는 시점으로!



●C상을 누른다

◀ 센터방향에서 타구를 쫓아가는 시점으로!











실황! 리얼 프로야구

-주니치 드래곤즈 분석-

'공은 담장 너머로 보내고, 실력 있는 선수는 해외로 보내라' 라는 고대의 속담이 말하듯, 실력 있는 프로 선수들의 해외진출이 끊임없이 이어지는 요즘이다. 이미 게임을 통해 해외 스포츠를 많이 접촉해 본 비디오 게이머들에게는, 일반인에게 생소한 해외 스포츠의 세계가 조금이나마 친숙하게 느껴질 것이다. 그 친숙함에 '플러스 알파' 를 제공하기 위해 이 코너를 마련한다. 본 코너를 통해, 야구 중계를 시청할 때는 여러모로 '잘난 척' 할 수 있는 사람이 될 수 있기를…, 또한 게임을 할 때는 남들이 꿈도 못 꾸는 치밀한 용병술을 펼칠 수 있기를 자다가도 빌어본다.



● 한국인이라면



▲TV중계가 끝나면 모의전을 벌여보는 것도?



TV 중계를 볼 때 경험(게임)에서 오는 해박한 지식을 풀어놓는다면… 후훗!▶

몇해 전부터 일본 프로야구는 국내 프로야구만큼 관심을 끌기 시작했다. 국내의 스타급 선수들이 일본으로 활동 무대를 옮김에 따라 게임으로만 볼 수 있었던 해외 스포츠를 안방에서도 즐길 수 있게 된 것이다. TV에서 흘러나오는 것은 전혀 다른 나라의 화면이지만, 게임을 즐기는, 그 중에서도 스포츠 게임을 즐기는 이들이라면 난생 처음 본 일본인 선수들과 구장이 그렇게 멀게만 느껴지지 않았을 것이다. 이미 게임에서 무수히 접해 온 캐릭터와 구장일테니 말이다. 반대로 일본 프로야구에 관심이 있던 사람이 야구 게임을 접했을 때도 비슷한 종류의 '반가움' 을 느낄 수 있다. 하지만 이 '반가움' 이 단순한 반가움으로 그치는 것이 아니라, 실제 생활에 응용되어질 수 있다면 그 또한 즐겁지 않을까? 예를 들어 당신이 친구, 혹은 가족들과 같이 야구중계를 시청하다가 타석에 들어서는 대타를 보고, "아 저 선수는 큰 거 한 방 있는 선수인데"라고 말하자마자 홈런이 터진다면? 당신의 가슴속에는 만족과 기쁨의 눈물이 흘러 넘칠 것이다. 요컨대, 현실에서 소재를 얻어 제작된 게임을 즐길 때에는 그 게임과 현실을 연계시켜 보면 게임만을 즐길 때보다 훨씬 큰 만족을 얻을 수 있다는 것이다. 물론 이 몇 페이지를 읽는다고 '일본 프로야구' 및 '일본 야구 게임' 전문가가 될 수 있는 것은 아니다. 그러나 이 글을 계기로 삼아 스스로 정보를 모으고 분석해 나간다면, 언젠가 여러분들도 진정한 '전문가' 의 대열에 합류할 수 있지 않을까 싶다. 이번 호에는 한국인이라면 누구나 관심을 가지고 있을 '일본내의 한국팀' 「주니치 드래곤즈」의 실제 데이터를 분석해 보기로 한다. 자신이 가지고 있는 게임과 비교해가며 혹은 TV중계를 보며 지(知)의 기쁨을 확인하도록.



● 주니치 드래곤즈를 파헤친다

'한국인 삼인방' 의 활약상이 매일 전해지고 있는 덕에 어느 팀보다도 국내 인지도가 높은 구단이다. 창단 이후 아직까지 한번도 우승한 적이 없는 주니치는 현재(6월 19일) 센트럴리그 수위를 달리고 있다. 올해 이런 좋은 성적을 내고 있는 까닭은 대대적인 팀의 개편에 의한 것이다. 즉 팀의 중심이 되는 선수들을 다른 팀으로 내보내는 한편, 가능성 있는 신인과 타구단 선수들을 적극 영입한 보람이 있는 셈. 그 수술내역 속에는 나고야의 태양 선동열, 주니치를 바꾼 사나이 '이종범', 갈기머리 좌완 '삼손 이상훈' 도 포함된다. 최근 들어 한국인 3인방의 성적이 썩 좋은 편은 아니지만, '만년 우승 후보' 로만 보이던 주니치에 새 분위기를 끌어오는 원동력을 제공했음은 누구도 부인할 수 없을 것이다.

◀한국인 3인방이 주니치를 바꾼다



주니치의 타자들


등번호 8, 우투우타

1번타자 좌익수 이종범(J.LEE, 李)

'야구 천재'로 불리던 한국에서의 모든 경력을 뒤로 한 채 '바람의 아들'로 다시 태어나는 이종범은 주니치에 빠져 있던 '투지와 근성'이라는 것을 가져다 준 선수로 평가받는다. 안타를 못 쳤을 때는 배트를 내던지며 화를 낼 줄도 아는 선수, 승리의 기쁨을 알기 때문에 지고 싶어하지 않는 선수, 그 선수가 바로 이종범이다. 한국에서 활약할 당시, 속해 있던 팀을 몇 번이고 정상의 자리에 이끄는데 주된 역할을 맡았던 이종범. 감독인 호시노가 말하듯, '우승팀의 선수만이 가질 수 있는 뭔가를 가진 선수'는 올시즌 천직인 유격수에서 외야수로 변신했다. 남들의 시선을 느끼며 늘 주목받는 자리에서 수비를 펼쳐오던 그를 외야 깊숙한 곳으로 묻어 버린 탓일까? 타력도 예년만큼 매서운 기세를 보여주지 못하는 것이 요즘 상황이다. 그러나 변함없이 빠른 발, 또 그것을 이용한 넓은 수비지역, 간간이 터지는 정교한 타격 등으로 보아 다시 한번 야구 천재의 명성을 되찾는 것은 시간 문제가 아닐까 싶다. 출루율만 높이면 시즌 도루왕 타이틀은 두말할 것 없이 이종범의 몫이다. 아직은 외야수비에 다소 불안한 모습을 보이는 탓에 우익수에서 좌익수로 좌천(?)되었다.


등번호 1, 우투좌타

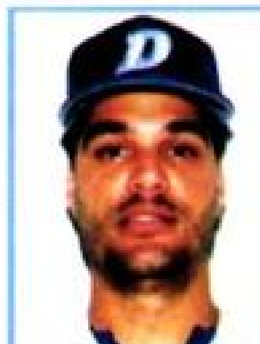
2번타자 유격수 후쿠도메(HUKUDOME, 福留)

유명한 '역지명 제도'를 통해 주니치에 입단한 신인, 후쿠도메는 한국인 3인방과 더불어 주니치에 새로운 분위기를 몰고 오는데 크게 기여하고 있는 선수이다. '대형 유격수'라고 불리는 칭호에 걸 맞는 큰 몸집(182Cm 84Kg)의 소유자로 시즌 초반 부진을 보였으나 감독의 신임을 배경으로 계속해서 출장, 현재는 입단전의 명성(사회인 야구 시절 3년통산 3할9푼2리, 53홈런, 42도루)을 어느 정도 되찾아가고 있는 상태. 신인이면서도 이종범을 외야로 밀어내고 주전 유격수로 출전하고 있기 때문에 국내 팬들에게는 다소 얄미운 선수이기도 하다. 그러나 아직까지 유격수 수비에서 100퍼센트의 안정감을 주고 있지는 못하다. 때문에 에러 하나에 승부가 가려지는 위급한 상황이 되면, 베테랑 유격수 '쿠지 테루요시'와 교체되는 것이 일반적인 게임에서의 흐름이다. 수비에 허점이 있음에도 불구하고 계속해서 주전으로 기용되는 까닭은? 아마도 공격력 위주로 팀 분위기를 전환시키려는 의도와 역지명 선수를 키워주고자 하는 구단의 방침, 그리고 신인 스타를 만들기 위해 애쓰는 일본 야구의 흐름 등이 그 이유일 것이다.


등번호 23번, 우투좌타

3번타자 중견수 세키카와(SEKIKAWA, 關川)

91년 한신 타이거즈에서 프로 생활을 시작, 98년 주니치로 이적했다. 데뷔 당시의 포지션은 후보 포수였으나, 현재는 주전 외야수로 완전히 자리를 잡았다. 수비 범위가 가장 넓다는 중견수 수비를 주로 맡고 있다. 이종범에 이어 팀내 도루 2위를 기록하고 있는 만큼 빠른 발을 이용한 넓은 수비 지역, 강한 어깨가 '중견수 세키카와'의 입지를 더욱 강하게 하고 있다. 6월 19일 현재 3할 3푼 3리의 타율을 기록중(팀내 타격 1위)이며 8개의 도루로 센트럴 리그 도루 부문 3위를 마크하고 있다.


등번호 4번, 우투우타

4번타자 3루수 고메스(GOMEZ, ゴメース)

푸에르토리코 태생의 용병. 이미 미국 메이저리그에서 실력을 검증받은 뒤 일본에서 그 기량을 발휘하고 있다. 일본도 한국과 마찬가지로 못하는 용병에 대해 관대하지 않다. 그런데도 불구하고 그가 주니치에서 3번째 시즌을 보내고 있다는 것만으로도 그의 활약상을 짐작할 수 있을 것이다. 팀 동료 야마사키와는 팀내 홈런왕을 다투는 라이벌이기도 하다. 입단 첫 해('97년)에는 31개로 고메스가 승리했고(야마사키는 19개), '98 시즌에는 부상 때문에 시즌을 도중하차, 한 개 차이로 야마사키('98시즌 27개)에게 팀내 홈런왕을 내어준 바 있다. 6월 17일 현재의 홈런 경쟁 상황은 고메스 쪽이 한 발 앞서 있는 상태이다(고메스 15개, 야마사키 12개). 고메스는 지난해 메이저리그에서도 보기 어렵다는 거대 구장 나고야돔에서만 10개의 홈런을 쳐낸 괴력의 소유자.

토막상식

최고의 투수에게 바친다

메이저리그가 제 1 전성기를 구가하고 있을 당시, 미국에서는 야구라는 스포츠를 전세계에 전파시키기 위해 올스타팀을 구성, 월드 투어 시합을 벌이곤 했다. 일본에서는 1908년부터 이 메이저리그 팀을 상대로 한 미·일 야구시합을 개최했는데, 본고장 미국의 강력함 앞에 번번이 무릎을 꿇곤 했다. 이 미·일 정기전 중 돋보이는 한 게임이 있었다. 당시 메이저리그 대표팀에는 전설의 야구 영웅, 루 게릭, 베이브 루스 등이 포진, 그야말로 맞으면 넘어가는 공포의 타선을 구축하고 있었다. 그런데, 이 황금타선을 상대로 18세의 어린 투수가 5회까지 노히트노런을 기록하는 황금 피칭을 선보인 것이다(이 게임은 7회 루 게릭에게 솔로 홈런을 허용 1:0으로 일본팀이 패배했다). 만화에나 나올 법한 이 투수의 이름은 '사와무라 에이지', 프로야구가 출범된 후에도 일본야구사에 길이 남을 성적을 남겼음은 더 말할 나위가 없다. 이 투수를 기리기 위해서 일본 프로야구에서는 매년 그해의 최고 투수를 뽑아 전설의 투수 사와무라의 이름을 딴 '사와무라 상'을 수상하고 있다. 우리나라에도 메이저리그의 사이영 상이나 일본의 사와무라 상처럼 유명 선수의 업적을 기리는 상이 만들어질 것인지?

97년 사와무라상 수상자 라이온즈 니시구치(西口) 선수 ▶



거인은 정말로 거인!?

위에서도 언급한 바와 같이 일본 최고의 인기팀은 뭐니뭐니해도 요미우리 자이언츠이다. 아래 표는 일본에 거주하는 100명을 대상으로 한 설문 조사 결과(일본 미디어 갤럭시사 조사)이다.

다음 페이지에 계속 ▶


등번호 3번, 우투좌타

5번타자 2루수 타츠나미 (TATSUNAMI, 立波)

88년 최우수 신인선수상, 올스타전 출전 7회, 골든 글러브 4회 수상 등이 말해주 듯, 화려한 경력을 소유한 주니치맨 타츠나미. 90년 이후 한번도 100안타 이하를 기록한 적이 없을 정도로 꾸준한 타격을 보여주고 있다. 폭발적인 타격을 선보이던 95, 96년의 상승세가 꾸준히 이어지고 있지는 못하다고 하더라도 팀의 중심타선으로서 훌륭히 제 몫을 다하고 있다. 팀내에서 가장 경쟁이 세다고 볼 수 있는 2루수 위치에 붙박이로 출전하고 있다는 것만 보더라도 확실한 실력을 갖춘 5번타자감임을 알 수 있을 것이다. 4, 6번인 고메스, 야마사키와 더불어 타선에 무게를 싣고 있다. 힘을 갖춘 타자이면서도 주력 또한 그렇게 나쁘지 않다. 힘과 스피드의 분배가 균형있게 이루어져 있는 타입의 선수.


등번호 22, 우투우타

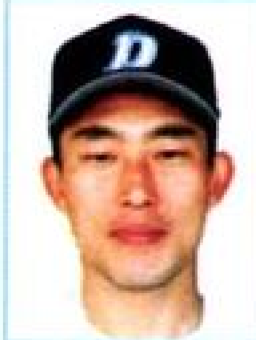
6번타자 1루수 야마사키(YAMASAKI, 山崎)

같은 센트럴리그 자이언츠의 마쯔이와 비교될 정도의 강타자. 최근의 주니치는 거포에 의존하기보다는 단타와 빠른 발을 주로 하는 승부를 펼치고 있는 탓에 예전의 거포들이 벤치로 밀려나거나 다른 팀으로 자리를 옮겼다. 그러나 야마사키만은 아직까지도 팀에 남아 타선에 '힘'을 싣고 있다. 6번타자의 자리를 지키고 있지만 당장 4번으로 내세워도 좋을 만큼 무서운 타력을 가지고 있다. 88년 주니치에 입단했으며, 96년 이후 꾸준하게 100개 이상의 안타('96년 146개, '97년 108개, '98년 112개)와 15개 이상의 홈런을 기록해 주는 주니치의 믿는 도끼. 물론 시즌이 반 정도 진행된 올해도 좋은 성적(6월19일 현재, 48안타 12홈런)을 기록중이다. 프로 데뷔 후 10시즌 동안의 통산 도루가 3개뿐이라는 것에서 알 수 있듯이 '느린 발'이 라이벌 마쯔이(자이언츠의 마쯔이는 통산도루 35개)와의 큰 차이점. 승부처에서 대주자로 교체되는 경우가 많다.


등번호 99, 좌투좌타

7번타자 우익수 이노우에 (INOUE, 井上)

시즌 개막후 주니치가 연승가도를 달릴 때 연속안타 기록을 세우며 분위기를 주도했으나 요즘들어 한풀 꺾인 모습을 보여주고 있다. 6월 19일 현재 타율은 2할 8푼 7리(55안타, 2홈런, 28타점)를 마크중이다. 지난해 93안타 9홈런을 마크하며 확실한 주전의 자리를 약속받았고 올해부터 주전 우익수로 활약하고 있다. 이노우에가 주전으로 가세했다는 것은 여러 가지 의미가 있겠지만 몇 해전까지 우타 위주였던 타선이 좌우 균형있게 배치되는데 한 몫을 단단히 했다는 것이 가장 큰 의미가 아닐까 싶다.


등번호 39, 우투우타

8번타자 포수 나카무라(NAKAMURA, 中村)

지난 시즌 출장경기는 자신의 최고기록인 128경기. 거의 매 경기에 마스크를 썼던 셈이다. 한 게임에도 수백번 앉았다 일어섰다를 반복해야 하는 포수의 경우 야수에 비해 몸에 많은 부담이 가기 때문에 혼자서 한 시즌을 모두 뛴다는 것은 큰 일이 아닐 수 없다. 그러나 노련한 투수 리드와 안정적인 수비 덕에 70년대생 젊은 포수들에게는 출전기회가 거의 돌아가지 않는다. 최근 팀에서는 나카무라의 체력적인 부담을 덜어주고, 팀의 미래를 설계하기 위한 방침으로 젊은 포수들을 그의 백업으로 투입하고 있다. 그의 뒤를 이어 마스크를 쓰게 될 후보 포수로는 스즈키 후미히로(빠른 발과 강한 어깨를 가지고 있다)와 정통파 포수 나카노 에이이치 등이 거론되고 있다. 그러나 노련한 투수 리드와 2할대 중반을 유지해 온 꾸준한 타격으로 볼 때 앞으로도 몇 년간은 계속 포수 나카무라를 만나게 될 것으로 보인다. 이제까지의 성적은 2할 3푼 5리(5홈런 41안타 25타점)로 예년에 비해 다소 저조한 편. 아마도 내년에 발매될 게임에서는 평가가 떨어지게 될지도….

■주니치 주요 야수와 성적(6월 19일 현재)

이름	포지션	생년월일	타석	안타	타율	타점	홈런
李鍾範(이종범)	외, 유	70. 8. 15	241	53	246	20	5
福留孝介(후쿠도메 코우스케)	유	77. 4. 26	221	56	291	24	5
關川浩一(세키카와 코우이치)	외	69. 4. 1	257	77	339	31	2
レオ・ゴメス(레오 고메스)	3	67. 3. 24	251	56	265	45	15
立浪和義(타츠나미 카즈요시)	1	69. 8. 19	204	53	286	26	2
山崎武司(야마사키 타케시)	1, 외	68. 11. 7	228	48	246	38	12
井上一樹(이노우에 카즈키)	우	71. 7. 25	214	55	287	28	2
中村武志(나카무라 타케시)	포	67. 3. 17	196	41	235	25	5
久慈照嘉(쿠지 테루요시)	유, 2	69. 4. 19	40	6	200	1	0
種田仁(타네다 히토시)	2, 유	71. 7. 18	28	2	100	3	0
神野純一(진노 쥰이치)	2, 3, 유	70. 4. 14	47	14	341	11	3
鈴木郁洋(스즈키 후미히로)	포	75. 5. 23	29	7	269	6	0
益田大介(마스다 다이스케)	외	73. 9. 27	14	4	307	1	1
音(오토 시게키)	외	61. 11. 18	31	7	280	3	0
愛甲猛(아이코 타케시)	1	62. 8. 15	6	1	250	1	0
渡邉博幸(와타나베 히로유키)	내	70. 6. 29	47	14	350	8	0

요코하마 베이스타즈	0	오릭스 블루웨이브	1
주니치 드래곤즈	4	다이에 호크스	1
요미우리 자이언츠	57	킨테츠 버팔로즈	1
야쿠르트 스왈로즈	2	치바롯데 마린즈	1
히로시마 동양 카프	0	센트럴리그 전팀	1
한신 타이거즈	3	퍼시픽리그 전팀	2
세이부 라이온즈	4	좋아하는 구단이 없다	20
일본햄 파이터즈	0	무응답	3

물론 조사대상이 동경이었다는 점도 고려해야 하지만, 똑같이 동경을 연고로 하고 있는 야쿠르트의 지지자가 극히 적다는 것도 참고하도록 하자. 응답자의 반 수가 넘는 사람이 자이언츠를 지지하고 있다는 것은 주목할만한 점이 아닐 수 없다(참고로, 현재는 50%를 간신히 웃도는 지지율이지만 과거에는 더욱 많은 사람들의 지지를 받고 있었다고 한다).


▲5년째 외야수 부문 베스트 나인에 포함된 오릭스의 '이치로'는 비디오 게임에서도 그 진가를 발휘한다

"일본인은 다수의 '거인'과 소수의 '안티 거인(アンチ巨人: 거인을 싫어하는 사람들)'으로 나뉜다"고 하는 이야기가 농담만은 아닌 듯. 이와 같은 자이언츠 팬들의 지지경향 때문인지 게임 속에 등장하는 자이언츠의 능력치는 약간의 가산점이 주어져 있다. 프로 선수의 평가기준은 '인기+실력'이라는 것이 게임에도 잘 반영된 실례라고 할 수 있다.

역지명 제도

국내에서는 구단이 한 선수를 지명했을 때 그 선수는 무조건 그 구단으로 향해야 한다. 이를 어기면 계약위반에 해당되어

● 주니치의 투수들

작년 여러가지 시끄러운 사건 뒤에 주니치에 입단한 '삼손' 이상훈이 좌완 선발진에 합류한 것도 특기할만한 사항이다. 게임 후반에 등장, 확실한 마무리를 담당해 주던 선동열이 다소 슬럼프에 빠져 있다는 것이 투수진 운영 변화에 다소 변수로 작용할 소지가 있다(선동열을 중간 계투로도 사용하겠다는 코칭스태프의 발표가 있었다). 작년도 최우수 신인상을 수상한 카와카미는 성장의 가능성을 가지고 있지만 아직 완벽한 모습을 보이고 있지는 못한 실정. 현재까지 선발 및 중간계투, 그리고 마무리 투수들이 기록한 성적을 보면서 각 투수들을 평가해 보기 바란다.

■ 주니치 투수 성적(6월 19일 현재)

선수	생년월일	시합	이닝수	승	패	구원	방어율
川上憲伸(카와카미 켄신)	75.6.22 生	13	56	2	2	1	4.017
岩瀬仁紀(이와세 히토키)	74.11.10	29	33 2/3	4	1	0	1.603
サムソン・リー(삼손 리:이상훈)	71.3.11	11	69 1/3	4	4	0	3.504
武田一浩(타케다 카즈히로)	65.6.22	11	75 1/3	5	3	0	2.867
宣銅烈(선동열)	63.1.10	15	14	0	2	11	5.142
正津英志(쇼츠 에이지)	72.11.13	26	20 1/3	3	0	0	1.770
門倉健(카도쿠라 켄)	73.7.29	8	28 2/3	1	2	0	5.023
落合英二(오치아이 에이지)	69.7.25	25	25	2	4	2	4.320
前田幸長(마에다 유키나가)	70.8.26	15	8 1/3	0	0	1	4.320

선수	생년월일	시합	이닝수	승	패	구원	방어율
鶴田泰(츠루타 야스시)	70.7.23	3	11	1	1	0	3.272
島崎毅(시마자키 타케시)	672.3.3	3	3 1/3	0	0	0	2.700
小山伸一郎(코야마 신이치로)	78.6.13	2	3 1/3	0	0	0	5.400
山本昌(야마모토 마사)	65.8.11	11	73 1/3	3	3	0	3.313
小笠原孝(오가사와라 타카시)	76.11.29	1	1	0	0	0	36.000
古池拓一(코이케 타쿠이치)	71.4.19	8	15	1	0	0	6.000
野口茂樹(노구치 시게키)	74.5.13	12	75 1/3	5	4	0	4.181
今中慎二(이마나카 신지)	71.3.6	1	1	0	0	0	0.000
中山裕章(나카야마 히로아키)	67.11.4	18	18	2	1	0	2.000

● 게임에 등장한 주니치는?

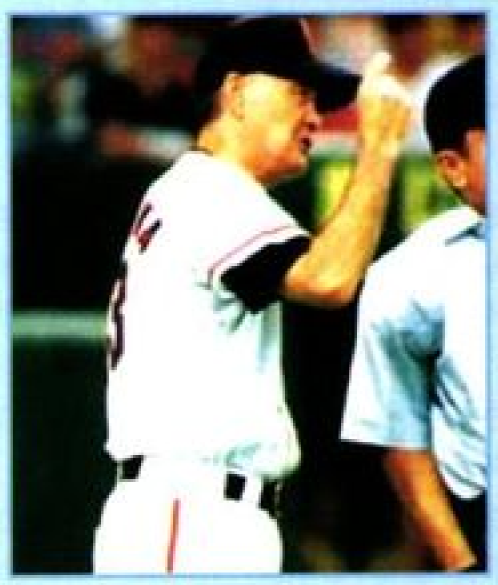
올시즌 우승을 향해 잰걸음을 내딛고 있는 주니치. 그 전력이 올해 발매된 게임에는 잘 반영되어 있을까? 선수 개인의 특징까지 데이터화하여 게임을 만드는 것으로 유명한 N64용 실황 파워풀 프로야구 6의 데이터를 살펴보자. 앞에서 공개한 올시즌 주전선수와 비교해보면 재미있을 듯. 지면관계상 야수들의 데이터만 공개하기로 하겠다(올시즌 주전에서 제외된 선수는 표에서 제외시켰다).

선수명	투타	수비	미트커서	파워	주력	견력	수비	에러	특수능력
이종범	우우	유, 외	C(4)	B(115)	A(15)	A(15)	B(13)	E(7)	헤드슬라이딩, 도루○, 송구×
후쿠도메	우좌	유, 3	D(3)	C(100)	C(11)	C(11)	D(9)	D(9)	없음
세키카와	우좌	외	C(4)	E(71)	B(13)	C(11)	B(13)	C(10)	대좌투수○, 내야안타, 도루○, 헤드슬라이딩, 번트×
고메스	우우	3	C(4)	A(155)	C(10)	B(12)	C(10)	E(7)	파워히터, 찬스×, 크로스플레이, 부상쉬움
타츠나미	우좌	2, 3, 외	C(4)	C(95)	B(12)	C(11)	A(14)	B(12)	찬스○, 부상없음
야마사키	우우	1, 외	D(3)	A(155)	D(8)	C(10)	D(8)	D(8)	삼진남
이노우에	좌좌	外	D(3)	B(110)	C(11)	B(13)	C(11)	C(10)	대좌투수×, 찬스×
나카무라	우우	포	D(3)	D(86)	D(9)	A(14)	B(13)	C(11)	찬스×, 송구○, 캐쳐○, 브로킹○, 부상없음
쿠지	우좌	유, 2	D(3)	F(63)	B(12)	C(11)	B(13)	D(8)	찬스×
타네다	우우	2, 유	C(4)	D(80)	C(11)	C(10)	D(9)	D(8)	부상쉬움
야마구치	우우	外	E(2)	D(82)	C(11)	C(11)	C(11)	B(13)	찬스×, 번트○
오오니시	우우	外	D(3)	E(74)	A(14)	C(11)	B(13)	B(12)	역경○
아이코	좌좌	1	D(3)	D(90)	D(8)	D(9)	C(11)	C(11)	대좌투수○, 찬스○
나카노	우우	포	E(2)	E(70)	C(10)	C(10)	C(10)	C(10)	없음
진노	우우	2, 3, 유	D(3)	E(74)	B(12)	D(9)	C(11)	C(10)	대좌투수○, 삼진남, 번트○, 부상쉬움

선수자격 말소까지 당하는 사례가 벌어지곤 한다. 하지만 일본에서는 구단이 행사한 지명을 거부할 수 있는 권리를 신인 선수들에게 부여하고 있다. 구단의 지명을 거부한 선수는 3년이 지나면 자신이 원하는 구단과 교섭을 벌여 입단할 수 있는데 이를 '역지명'이라고 부른다. 올해 주니치에 입단한 유격수 후쿠도메의 경우도 역지명권을 사용하여 주니치에 입단한 예이다. 후쿠도메는 야구명문 PL학원 졸업 당시 킨테츠 버팔로즈에 지명되었으나 입단을 거부, 3년간 사회인 야구 활동을 하다가 자신이 희망하는 주니치에 입단했다.

선수보다 감독이 더 인기?

일본 프로야구 각 팀에는 많은 스타선수들이 있다. 그러나 특이하게도 일본 프로야구에서는 감독도 선수들 못지 않은 인기를 누리고 있다. 자이언츠의 감독인 '미스터 자이언츠' 나가시마 감독이나, 주니치의 감독 호시노, 최근 한신 타이거즈로 무대를 옮긴 노무라 감독 등이 그 좋은 예이다. 이 감독들이 현역 시절 뛰어난 선수였기 때문이기도 하겠지만, 경기 외에도많은 활동(방송, TV 출연, CF, 집필)을 하고 있기 때문이 아닐까 싶다. 감독을 따라서 팬이 이동한다는 우스개 소리가 있을 정도로 감독들에 대한 팬들의 관심도는 우리의 그것 이상이다. 일본 프로야구 TV 중계도중 카메라가 자주 덕아웃을 비추는 것은 바로 그런 이유에서이다.



▲ 광고 모델로도 주가를 올리고 있는 '미스터 자이언츠' 나가시마 감독



▲ 터프한 감독 호시노는 인터넷 홈페이지를 통해 팬들과 직접 만나기도 한다

두근두근 구구리얼

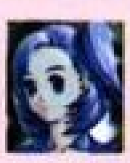
1999년의 반이 지났습니다. 2000년은 반이 남았습니다. 그냥 그렇다는 겁니다. 드디어 무서운 장마가 시작되었습니다. 장마가 시작되면 저희 할머니 가슴은 '쿵당쿵당' 방망이질로 하루도 마음 편히 잠을 이루실 수가 없다고 하십니다. 이유는 바로, 아래 사연 속 어딘가에 '할머님의 잠 못 이루는 사건'에 모든 게 밝혀져 있습니다. 한가지 덧붙인다면 구구리의 부모님은 아직도 이 사실을 모르고 계시며 할머니는 장마비만 내리면 들통날까봐 가슴 조이고 계십니다(할머니 혼자만의 착각! 벌써 부모님께는 구구리가 불었지!).

구구리의 외침 : 다음달부터는 사연 이외의 뭔가 획기적인 아이템을 함께 동반하셔야 합니다. 그림도 조쿠, 사진도 조쿠, 예술품도 조쿠, 여기에 대해서는 아무런 제약이 없습니다. 독자 분들의 광끼를 이곳에서 맘껏 뽐내 보십시오. 그럼 다음 달을 기대하도록 하죠.



[redacted]

안녕하세요. 구구리 누나. 저는 요즘 행복한 나날을 보내고 있어서 이렇게 편지를 보냅니다.
· 첫 번째 행복 / 제가 말로만 듣던 '첫사랑'에 푹 빠졌습니다. 너무너무 이쁜 그 애. 멀리서 바라보고 있지만 저는 행복합니다. 그렇지만 마음 한쪽 구석이 외롭네요. 제가 이 사랑을 완벽한 사랑으로 만들 수 있도록 조언 좀 해주세요. ※그 애는 저와 아는 사이에요. **· 두 번째 행복**/저는 포켓몬을 아주 아주 좋아합니다. 그래서 요즘에 포켓몬 관련 소프트가 많이 나와서 좋습니다. 포켓몬 카드, 포켓몬 피크로스 등. 하지만 구하기가 너무 힘들어서 아직은 포켓몬 '적'을 즐기고 있지만 그래도 저는 행복합니다. 누나도 포켓몬 좋아하시죠. 언젠가 우리 몬스터 교환해요. 저는 지금 뮤~가 없는데…. 그럼 이만 쓸게요. 누나도 저처럼 행복하시고 다음에 또 만나요. 안녕.

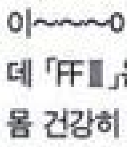


어디서 이렇게 깨소금 쏟아지는 고소한 냄새가 나나 했더니 제주도로부터 바람 따라 물 따라 건너온 한별군의 …. 행복한 날의 연속이라니 누나 얼굴에도 함박꽃이 피어나고 있어요. 사랑이 대단한 것이란 건 이미 알고 있었지만 그걸 알면 알수록 더더욱 그 힘은 위대해 지는 것 같아 입이 쩌~~~~억! 때론 호흡장애까지 발생시키는군요. 아니 그보다도 그 위대함은 사랑을 하는 사람은 물론이거니와 그걸 지켜보는 이의 마음까지 아름답게 만들어 지금 누나 역시 한별군 만큼이나 행복합니다. 근데 아직은 외사랑인가요? 하지만 그 사랑도 나쁘지만은 않다고 봅니다. 완벽한 사랑! 그건 생각하기 나름이라고 봐요. 한별군의 마음에 들어와 있는 그 사랑도 충분히 완벽한 사랑이라 할 수 있어요. 게다가 사랑은 형체가 결코 존재하지 않는 무궁무진, 무수무한 등등 이루 말할 수 없을 정도의 빛을 발사하는 것이기에 뭐라 단정지을 수가 없답니다. 다만 살아 숨쉬는 모든 것에는 그 빛을 발사할 수 있는 힘이 있음에도 불구하고 때론 두려움 때문에 마음의 문을 열지 않는 것뿐입니다. 하지만 거짓이 없는 진심의 모든 것은 통하는 법! 한별군! 지켜만 보는 것도 좋긴 하지만 누난 한별군이 조금만 용기를 내어서 그 애와 함께 사랑만큼은 같은 방향을 향해서 같은 생각을 하면서 나눴으면 해요. 이 모든 것은 억지로 되는 것은 아니란 걸 염두에 두시고 항상 진심을 담아서!! 그리고 포켓몬의 만화가 빠르면 7월달부터 모 만화 잡지를 통해 연재된다는 소식과 하반기 경에는 TV방영도 이뤄진다는 소식이 들리더군요. 한별군 멋지죠?

[redacted]

구구리님께. 안녕하세요! JUN입니다. 흠~GB가 생겨서 이제 구구리얼에 사연을 쓰는 게 조금은 수월하군요. 덕분에 아끼던 PS, SS는 먼 산을 건너갔지만. 히히~~아! 그리고 절 기억하시는지 궁금하네요. 상품 받으러 갔을 때. 아마도 구구리님이었던 것 같은데…(아닌가?) 때가 안 좋아서 놀지도 못하고, 괜히 JUN의 상판을 보게 해서(저를 보면 100년 안에 죽는 저주가…) 정말 죄송스럽군요. 다음에 놀러가도 되죠? GB와 더불어 먼지 낀 FC를 하고 있어요. 「DQ4」, 「FF1」. 이~~~~아! 언제 해도 「DQ」는 역시 최고 같군요. 해보셨는지…. 아니라면 꼭 해보세요. 근데 「FFⅡ」는 너무나도 구하기가 힘드네요. 흐음. 재미없는 사연. 읽느라 수고 하셨구요~~. 몸 건강히 다음달에 또 뵙죠. 안녕히 계세요.

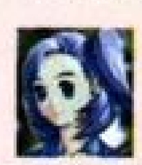




***멋진 소년 JUN! 물론 기억하죠! 하지만 어쩌나. JUN군의 저주 아닌 저주보다 구구리에게 눈 도장을 한 번 찍히게 되면 평생 구구리를 받들어야하는 마법에 걸리는데…. 아시다시피 JUN군은 이미 마법에 걸려 이번 달에도 변함없이 구구리를 향해 사연을 띄웠군요. 또 그걸 부정한답시고 다음달부터 소식을 끊어버리는 치사한 행동 따위는 하지 않겠죠. 지난번 방문시 함께 시간을 보내지 못해 정말 미안했어요! 정말이지 마감에 들어가는 시점에서는 우린 사람이 아니랍니다.
그럼 뭐냐? 그걸 나에게 물어보면 안돼~지. 어쨌든 마감이란 파워는 엄청난 것이라 본의 아니게 JUN군을 그대로 돌려보낼 수밖에 없었습니다. 하지만 시기만 잘 맞추신다면야 게임파워, 이곳은 환상적인 곳으로 돌변하게 되죠. 환상적인 만남을 원하신다면 타이밍을 잘 맞춰 쏘세요! 그리고 모든 것은 직접 경험 후 다시 이야기하자구요. 그럼 이만***

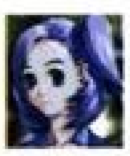
[redacted]

안녕하세요. 누나! 저는 사나이 백수 김진봉입니다. 왜 편지를 드리냐면요. 제가 좀 불쌍한 놈이거든요. 16살인데 집에서 뒹굴 거리며 놀아요. 어떻게 된거냐면 그러니까 학기초에 오락을 하다 학교를 빠졌어요. 근데 그게 꽤 재미있더라구요. 스릴 있고. 그래서 그때부터 짬짬이 학교를 빠지다보니 수업일수 부족이라는 마법에 걸리고 만 겁니다. 이왕 이렇게 된 거 내년을 기약하며 1년 동안 열심히 놀랍니다. 궁극의 목적은 이게 아니고 N64유저라는 겁니다. 그런데 지금이 딸리는 관계로 게임기만 거의 한달 정도 가지고 있다가 얼마 전에 팩을 하나 샀습니다. 「F1」이죠. 전 정말 재미있을 줄 알았는데…. 사실 그 팩은 친구에게서 돈을 빌려 구입한 것인데~~! 누나, 어떡해요? 저 팩좀 사주세요. 아님 누나꺼랑 교환이라도…. 정말 답답해요. 전 백수라 돈 생길 때도 없어요. 누나 제발 저를 좀 도와주세요. 설마 한 N64 유저가 죽어 가는 걸 보고만 있지는 않겠죠? 그럼.



참 잘하는 행동이네요. 제가 늘 '고분고분' '오냐 오냐' 식의 답변을 하니 이젠 자신의 본분을 잊은 채 살아가려 하는 겁니까? 진봉군이 지금 제 옆에 있다면 분명 어디가 부러져도 부러져서 지금쯤 병원 천장만 뚫어져라 보고 있을 겁니다. 여기에서는 구구리 펀치의 힘이 어느 정도인지 모르는 사람 빼고는 다 아는 사실입니다. 정말이지 진봉군이 잘 못되는 꼴을 눈뜨고는 절대 못 봅니다. 진봉군 분명 백수라고 했으니 남는 건 시간 뿐일 테고, 그렇다면 지금 당장이라도 좋으니 바로 절 찾아오십시오. 항시 스릴 있고, 즐겁고, 짜릿하게 해드릴테니!! 진봉군 말대로 N64 유저든 아니든 상관없이 제 손아귀에 들어온 이상 전 그들과 교감을 느끼며 살아갈 의무를 가지고 있습니다. 더구나 N64유저라면 두말하면 잔소리, 세말하면 입 아프죠! 그래요. 도와주면 도와줬지 절대 죽어 가는 걸 보고만 있을 수 없죠. 진봉군 다시 한 번 말하는데 이 글 읽는 대로 바로 다이얼을 누르세요. 0.2-3.1.4.2-6.8.4.5!! 더 이상의 말은 않겠습니다.

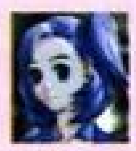
구구리 누님 안녕하세요. 5월 5일 어린이날 토끼 2마리를 선물로 받았답니다. 수컷은 토식이, 암컷은 토순이라고 이름 짓고, 많이 이뻐해 주었습니다. 그로부터 1주일 후 토식이는 싸늘한 시체가 되어 이별 없는 세상으로 우리 곁을 떠났습니다. 원인은 저희 엄마가 토식이가 이것저것 잘 먹길래 어떤 이름 모를 풀을 주었는데, 그 풀에 농약이 묻어 있었는지 토식이가 그 풀을 먹고 사고가 났답니다. 그날 저와 동생은 많이 울었습니다. 그 후 한 달이 지난 지금 홀로 남은 토순이는 건강하게 잘 자라고 있습니다. 토식이가 죽고 토순이가 외로워 할까봐 대개 걱정을 많이 했는데 아무 탈없이 잘 자라 무척 기쁩니다. 요즘은 정말 아무리 화 나는 일이 있어 귀여운 토순이만 보면 화가 다 풀려버립니다. 어찌나 귀여운지. 정말 언제 한번 기회가 되면 이쁜 토순이를 사진 속에 담아 보내드리겠습니다. 그리고 구구리 누님도 토끼 한 마리 길러보세요. 정말 귀엽답니다. 그럼 이만.



안녕하세요. 희만군!
그리고 토순이도 안~~녕!
구구리는 희만군이 대개 부러워요. 사실상 애완동물을 키우는 사람도 많고, 자식 이상으로 과잉보호하는 사람도 많이 보고는 있지만 희만군의 사연 속에 담긴 토끼에 대한 짧으면서도 깊이 있는 이야기에 구구리도 순간 "나도 함께 호흡하고, 정을 나누면서, 애정으로 뭔가를 길러보고 싶어 "라는 생각이 아주 잠시 들었습니다. 다행히 구구리는 동물을 아주 좋아합니다. 하지만 구구리는 어떠한 동물이라도 접촉을 하기만 하면 바로 머리끝이 삐죽삐죽, 온 몸이 파르~~르, 떨리는 증상과 함께 기겁을 하며 그 자리에 자지러집니다. 이유는 아직도 모릅니다. 애완동물을 지켜보면서 신나 하는 모습을 누군가가 본다면 아마 불쌍해서라도 한 마리 준다고 할겁니다. 하지만 왜 보는 걸로 만족을 해야만 하는지는 저 자신도 모릅니다. 희만군 요즘 저도 토끼의 인생사를 옆에서 바라보면서 하루하루 보내고 있습니다. 이유인 즉, 게임파워팀의 한 일원으로 묵묵히 살아가는 한 여인이 있습니다. 일명 앨리스라는!! 어느 날 그녀는 그놈의 술맴에 사고를 쳤습니다. 생명이란 정말 소중한 것인데 그녀는 한 생명을 부양할 능력도 채 되지 않는 상황에서 한 생명을 얻었습니다(이 글을 읽고 긴장을 하고 있는 사람들은 한번쯤 사상을 의심해 볼만한데) . 길거리에서 토끼 새끼를 사서는 집으로 안고 들어갔죠. 엄마를 비롯! 모든 식구들의 따가운 시선에 그날 새벽, 토끼와 앨리스는 이상한 나라를 모험하게 되었고…. 그 후로 세월은 흘러 흘러 새끼 토끼는 토실토실 살이 쪄서 구박덩이가 되어 있다고 합니다. 참 오늘 전해들은 이야기로는, 이름은 '토리', 삶의 터전은 주인 없는 개집, 생김새는 흰 바탕에 회색 점이 군데군데! 성별은 아직도 구분할 길이 없어 모른다고 합니다. 희만군! 토순이 잘 키우시고요, 앨리스가 간절히 바라고 있습니다. 토끼의 성별은 어떻게 구분하는지? 이건 아주 중요한 것이라서…. (이 글을 '토리' 엄마가 읽는 순간 구구리에게는 무서운 펀치가 날아오겠죠. 으~~~~윽!)

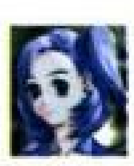


안녕하세요 구리누나. 저는 지금 학교 쉬는 시간에 이 글을 쓰고 있어요. 나도 모르게 구리 누나의 미모에 끌려…훗(친구들 10명 중 2명이 뛰쳐나감) 아참! 제가 이 글을 쓰는 이유는 요즘 N64 때문에 지쳐 있으실 구리 누나에게 힘을 북돋아 주기 위해서입니다. 닌텐도도 점점 N64를 포기하고 있는 듯 하지만 구리 누나가 N64를 지키고 계신 이상, 우리나라에선 N64가 영원하리라 생각합니다. 그러나 그 만큼 누나는 힘든 점이 점점 많아지시겠죠. 없는 기사 쓰시랴, 힘이 빠지고 있는 N64 지켜보시랴, 하지만 그때마다 저와 전국에 있는 많은 구리 누나 팬들이 누나에게 힘을 드릴 겁니다. 거기에다 제가 누나에게 힘을 드리기 위해 주문을 만들었습니다. 주문은 '구리구리마구리'(우웩! 친구 4명 기절, 혼수상태, 의식불명) 죄송합니다. 그러나 이렇게 된 바에야 아예 코너 명을 '구리의 구리구리마구리' 로…(2명 자살기도, 2명 폭주 시작, 사건 수습 불가능). 죄~죄송합니다. 누나 그럼 더운 여름 고운 피부관리 잘 하셔서 다음달에 또 뵈요(이런! 폭주한 친구 2명이 저에게 이리오라고 손가락질을 하고 있습니다). 그림은 곧 발매될 EVA입니다.



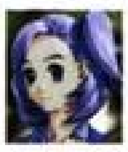
강수군에게 제 마음을 열기에 앞서 집고 넘어갑시다. 전 구리가 아니라 구구리인데요? 뭣땜시 지가 구리가 되었는지 알다가도 모를 일이구만요. 그렇다고 따지는 건 절대 아니구요 그냥 그렇다는 겁니다.
그래도 전 구구리인데….
강수군 안녕하세요. 그리고 10인방 친구들! 옆에 있으면 그들과도 인사를 나누고 싶네요. 강수군 10인방 친구들 정말로 옆에 있나요? 왜냐면 이 말이 하고 싶은데 잘못 했다가는 구구리도 강수군도 그날로 하늘로 솟든지, 땅으로 꺼지든지 둘 중 하나가 될 것 같아서…. 뭐냐면…. 강수군 혹시 절 향한 마음으로 가슴이 멍들진 않았나요? 속이 새까맣게 타진 않았는지?(우~~~~~~웩) 이런 말하는 저 자신이 비참하게까지 여겨지는군요. 죄송합니다. (구구리 기합을 한번 넣고!) 강수군 저에게 희망과 용기를 주기 위해 별 걸 다 만들어 주시는군요. '구리구리 마구리'를 외우고 다니라구요? 누누이 말하지만 구구리가 생각보다 대개 단순해서 좋다면 좋은가보다, 하라면 해야되나 보다. 시키면 하기 싫은 것 빼고는 다 하거든요! 그래서 하는 말인데요 구구리가 '구리구리 마구리'를 중얼거리면 어떤 반응이 돌아올까요? 근데 주문은 언제 외워야 되나요(점점 머릿속이 하얗게 변해 가는 구구리). 이것으로 구구리와의 대화는 더 이상 불가능하므로 여기서 접겠습니다!! -구구리 주위 인물 백-

야호! 전 슬레이어즈의 제로스 피리아 커플(앗! 돌 맞겠다)과 가우리를 좋아하는 고등학생 김두정입니다. 이번이 세번째로 보내는 글입니다. 앞서 두 번은 뽑힌 적도 없어요(94년도부터 보아온 한 우물 파기형 독자!). 전 시뮬 게임과 RPG를 좋아합니다. 누나는 어떤 장르를 좋아하세요? 이제 본론으로 들어가 전 경희남고 2년생입니다. 요번 5.18에 경희학원 50주년 행사가 있었어요. 저의 남고의 역할은 '개교 50주년' 이란 인간 글자였습니다. 그런데 그날 아침부터 하늘이 찌뿌둥~~~. 걱정대로 비가 내리더군요. 비는 그치지 않고 파워업을 해서 강풍을 동반한 소나기로 바뀌더군요. 그래서 인간 글씨들은 우산을 쓰고 우비(대학교 측에서 제공!)를 입었죠. 그런데, 선생님들의 말씀 "야 야! 글씨 망친다. 우산 접고 우비 벗어!" 아~~~ 애들의 입에선 한숨이 절로~. 애들은 비를 맞으며 버텼습니다. 그래도 1시간 동안의 연예인 출연 덕에 버틸 수 있었어요(조성모, 이경실, 최불암, 설운도 등등). 근데 소나기가 더욱더 굵어지는 거 아니겠어요? 2부엔 축사의 연속이었죠. 하나의 축사가 약 30분씩. 애들은 추위와 배고픔과 화장실의 욕망을 이기지 못하고 소리쳤죠. "접어쳐! 집어쳐(축사를)!, 보내 줘! 보내 줘(집으로)!"하나둘 애들은 도망을 가고… 그래도 저희 반은 거의 모두가 끝까지 남았어요. 담임 선생이 때문이죠. 우리의 멋쟁이 선생님은 선생님의 우비를 벗어 추위에 떠는 애들에게 입혀 주면서 애들을 격려하시는 거예요(감동의 물결이 쏴~~~~~~~아). 애들은 오기로, 깡으로(움직이지 못하는 애들도 있었지만, 몸이 마비) 4시까지 버텼습니다. 뭐, 억지로 행사는 종료!! 약 3시간 동안 비를 맞으니 감기가 자동으로 걸리더군요. 누나는 비 3시간 동안 맞아 보셨나요? 아무리 성깔 좋은 사람이라도 이건…. 근데 알고 보니까 우비 벗고 우산 접으라고 했던 것은 학교의 큰 분의 지시라서 어쩔 수가 없었다나요?! 그럼 이만 줄이고 누나~~~좋은 꿈꾸세요. 지금은 밤이거든요.



비를 맞은 경험이 있나구요? 물론 없다고 말할 구구리는 아니죠. 별나다 못해 항시 시한폭탄 같다는 소릴 듣는 구구리. 비는 구구리와 구구리의 할머니 가슴속에 잊지 못할 오점을 남겼답니다. 이야기는 20년을 거슬러 올라가 장마비가 억수 같이 쏟아지던 이맘때쯤 구구리는 할머니와 함께 외출을 하게되었죠.
이건 극비지만 어린 시절부터 비만 오면 구구리는 밖으로 나돌아다니고 싶어했대요. 이웃집에 놀러간 할머니와 구구리! 그날 구구리의 병이 또 도져 비를 피해 마당 한 구석에서 동네 애들 다 모아놓고 소꿉놀이한다 싶으면 전쟁놀이, 그러다 또 병원놀이, 하여튼 지 멋대로 하고픈 거 다 하다 할머니의 눈을 피해 화려한 외출(탈출)을 시도! 구구리는 물론 성공을 했죠, 중략-
3시간 경과 후~
구구리의 부모님을 제외한(이 시점에 구구리 부모님은 잠시 타향살이 중) 동네사람들의 눈에 포착된 구구리의 모습은 둑 밑 강에 잠겨(두발이 아닌 네발로) 머리와 눈, 코만 내민 채 거의 질식사 당하기 일보직전! 이 현장을 목격한 할머니는 잠시 후 구급차에 실려 병원으로 이송!! 구조된 구구리의 입에서 터진 첫마디: (얼마나 울어댔는지 거의 소리가 맛이 간 상태에서) "잘못했어요. 저 좀 살려주세요." 동네 사람들은 굵은 빗줄기로 인해 그렇게 물이 불어났는데도 살아 있는 게 기적이라며 잔치까지 벌이고. 그날 이후로 구구리에게는 '독한X'라는 애칭 아닌 애칭이 붙었으며 20년이 지난 지금도 장마 시즌만 되면 구구리의 할머니는 구구리의 발목을 잡는다고 합니다. 그리고는 "어유, 이거사! 그때 니가 잘못됐으모 내도 이세상에 없데이, 니 부모 우째보노." 두정군 이 스토리는 어때요? 두정군의 감동적인 사연만큼이나 쇼킹하지 않으세요. 그럼 다음에 또 뵙도록 하죠.

안녕하세요. 구구리님! 저 멀리서 바라만 보다가 용기를 내어 두근두근 구구리얼의 문을 두드립니다. 님이라는 호칭은 딱딱하니 지금부터 누나라고 부를게요(푸하하). 제가 펜을 드는 이유는 저희반의 박 XX라는 친구 때문입니다. 구구리님 아니 누나는 2투데이가 뭔지 아세요? 그건 남녀가 만난 지 22일 됐다고 200원씩 걷는 것입니다. 근데 이 녀석은 맨날 2투데이랍시고 200원씩을 걷으러 발바닥에 땀이 나게 뛰어다닙니다. 후후!! 이 모습을 보니 화가 나기도 하고 부럽기도 하구. 구구리 누나는 남자 친구 있으세요? 없으면 저와 함께는 어떤지…. 예? 나이 차이가 너무 난다구요? 10살까지는(?) 충분히 극복할 수 있습니다. 하여튼 사귀자고 한 말은 애교로 넘겨주시면 고맙겠습니다. 아 외로움을 달래기 위해 PS로 연애 시뮬레이션 게임이나 해야겠습니다(근데 난 일본어를 모른단 말야~~). 누나 그럼 건강하시구요. 다음에 또 뵙죠.

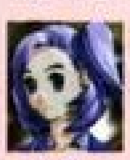


횟수가 거듭되면 거듭될수록 「두근두근 구구리얼」코너가 만인의 코너가 되길 내심 바라고 있었는데 아직도 멀었나 봅니다. 용현군처럼 저 멀리서 바라만 보고 있다는 독자들의 소식을 접할 때면 솔직히 기운이 쭈~~~~욱 빠집니다. 제일 처음 이 코너가 신설된 때를 기억하실른지 몰라도 그 당시에는 제 나름대로 게이머들에게도 아주 편하면서, 큰 호흡을 하며 이 눈치 저 눈치 보지 않고 이런저런 이야기를 나눌 수 있는 장을 만들어 보려고 했습니다. 이 시점에서 한번 체크를 해보자면 제 만족도는 약 60%정도에 지나지 않는군요. 욕심을 내는 건 결코 아닌데 솔직히 겁이 나요. 푹푹 찌는 무더운 여름인데도 불구하고 비디오 게임시장이 꽁꽁 얼어 가는 것 같아 구구리는 동상에 걸릴 지경입니다. 어디까지나 이것도 시대의 흐름이겠죠. 이야기가 딴 곳으로 흐르는 것 같은데 구구리 정신을 차리고, 눈에 힘을 주고…. 2 투데이를 아냐구요? 솔직히 무슨데이! 무슨데이! 따지고 보면 1년 365일 모두가 이름이 있는 날이더군요. 하지만 듣다듣다 2투데이란 건 처음입니다. 더구나 이성이 만난 지 22일을 기념하여 주위사람들에게 200원씩을 걷는다구요!? 정말 모를 일입니다. 근데 그날 그런 행동을 하는 의도를 뭐죠? 보통 특정한 데이들은 대부분 상업적인 속성 탓에 생겼다지만 2투데이는 도대체 뭘 겨냥한 건지? 절 구세대라 여겨 실망할 수도 있지만 솔직히 누나도 튀고 싶어하고 그래도 아직은 잘 나가는 세대축에 속한다는 스스로의 착각 속에 살고 있기에 오늘도 이 자리를 지키며 버티고 있는 게 아닌가 생각합니다. 이것도 착각!!

구구리님에게루

안녕하시어요! 구구리얼에 처음으로 사연을 보냅니다. 아실랑가 모르것네요. 저번에 그 '딸기 한 박스' 입니다(아따 겔러그 출신이죠). 며칠 전에 모내기가 끝났어요. 농촌은 날마다 사연이 다르죠. 이래서 농촌이 좋다니깐요. 【난입】로보뜨 태껭V: 좋긴 뭐가 좋아. 이 놈의 깡촌. 하루에 뻐스 두 번 밖에 안 오잖아. 성근: 조용히 못해. 사랑과 정의의 열혈 박치기다.〈빡!!〉. 구구리님 미안해여~~~. 잠시 소란스러웠죠. 그런데 어쩌죠? 그 딸기…. 농협에다 몽땅 팔았는데요. 말처럼 쉬운 게 아니더군요. 저희도 먹구 살아 야죠. 요즘 너무 더워요. 【난입】로보뜨 태껭V: 더워 미치겠어. 죽을 거 같어…. 으! 아~~~. 성근: 날이 더워지니 태껭V의 난입이 눈에 띄게 늘어가네요. 구구리님! 전 닌텐도 깡통입니다. 몰라요. 으~~~아무 것도! 근데 제 친구가 GB컬러를 가지고 있어 가끔 구경을 해요. 좀 있으면 그 친구가 우리 일당으로 들어올 것 두 같아요. 그러니 신고식으로 이렇게 편지를 썼어요. 글구 구구리님의 미모에 내 가슴은~~~~멍이 들었네~~~에~~~! 쿵짝쿵짝(돌팔매) 【난입】수니커쥬: 조용히 못혀! 이 자슥아. 지금이 몇 시여. 잠두 없나? 콱~~기냥! 이젠 수니커쥬까지 난리예요. 구구리얼을 읽으면 너무 쨈 있어요. 여러 독자들의 사연도 재밌고, 사연에 답해주시는 구구리님 센스도 고쟁이네요. 비록 닌텐도64는 없어도 가끔 놀러올게요. 괜찮죠? 그럼 이만!



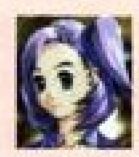


성은군 저 딸기 많이 기다렸습니다. 사실 딸기 사건의 전후 상황은 아무 것도 모릅니다. 지금도 모릅니다. 다만 그 당시 구구리는 수면 마법에 걸려 허공을 휘저으며 이리저리 헤매고 다녔습니다. 아무리 구구리 땅을 찾아 정착하고 싶어도 그게 맘대로…. 그런데 어디선가 '딸기' 소리가 남과 동시에 그만 쿵! 쾅~쾅~! 구구리 왈: "딸기 어디 있어요. 나두 먹구 싶다 딸기!!! 사무실 안: 썰~~~~~렁, 썰렁~썰렁~! 순진한 구구리 그날로 말없이 사무실 앞을 서성이게 되었고, 목이 빠져라 기다렸습니다. 딸기를…! 근데 하루하루 지나다 보니 어느새 딸기 시즌은 쫑 나고 산딸기가 한자리를 차지하더군요. 그것도 아주 비싼 값에. 구구리 붉은 두줄기의 뭔가로 촉촉하게 젖었고, 아직도 썰렁거~~~~얼에서 벗어나지 못하고 있습니다. 하지만 구구리 절대 포기 못합니다. 그리고 믿고 있습니다. 내년을 기약하라면 기약하죠. 왜이리 끈질기냐구 열을 내신다면? 저도 모르죠! 구구리 조상 중에 딸기 못 먹고 죽은 귀신이 있나 보죠 뭐. 성은군은 딸기 귀신인 구구리 앞에서 말실수 한 거예요. 나 이거 참!! 처음부터 끝까지 딸기 이야기만…. 하지만 어떡해요. 딸기가 진짜 먹고 싶은데!! 그래서 구구리는 딸기 건더기가 있는 음료 캔을 매일 매일 한캔씩 한답니다. 이것으로 딸기 이야기를 접고 성은군 궁금한 게 있어요. 로보뜨 태껭V, 수니커쥬는 성은군과 무슨 사이길래 수시로 난입한데요? 그들로 인해 사는 게 꽤 고달플 것 같으면서도 재미있을 것 같아 구구리 무지 부럽군요. 성은군 이제 곧 장마가 시작된 데요. 농촌에서는 기상변화가 얼마나 큰 영향을 미치는지 알기에(구구리도 촌년!!) 장마가 시작된다는 소리에 걱정이 앞서네요. 어쨌든 만반의 준비를 확실히 하시고 푹푹 찌는 무더운 여름 무사히 넘기시길 바래요.

안녕하세요. 구구리 누님! 드디어 저에게도 Girl friend가 생겼습니다. 5월의 어느 날, 전 대구 시내를 걷고 있었습니다. 그런데 어디선가 여학생 2명이 오더니만 이상한 발음으로 저한테 길을 물어보는 것이었습니다. 전 순각적인 직감으로 "일본인이다!"하고 생각했습니다. 역시 제 예상대로 그들은 일본인이었습니다. 수학여행을 왔다고 하더군요. 전 아주 친절하게 알기 쉽고 귀에 쏙쏙 들어오게 길을 가르쳐 주었습니다. 근데 둘 중 한국어를 아주 잘하는 여학생이 저한테 축구를 좋아하냐고 묻는 겁니다. 훗(참고로 전 축구or 스포츠 광입니다. 게임 다음으로 좋아하는 게 축구, 가끔씩 파워 사서함의 뻰디기님과 축구에 대해서 열띤 토론을 벌이기도 하죠), 전 그녀와 잠깐 대화를 나눴고 그녀는 제가 마음에 들었는지 저 보고 친구하자고 했습니다. 그녀와 전 일본의 게임문화에 대해서 많은 이야기를 나눴습니다. 그녀는 GB컬러를 가지고 있더군요(처음 봤음. 신기! 아~~부럽다). 제가 PS를 가지고 있다고 하니까 한국에도 PS가 있냐며 놀래더군요. 한국어는 어려서 배웠다고 합니다. 어쨌든 저는 일본인 Girl friend가 생겼습니다. 그녀의 이름은 메구미 와카마츠이고, 나이는 18세, 사는 곳은 오오사카의 키타쿠 나카츠, 취미는 GB와 축구장 가기랍니다. 일본으로 돌아간 후 그녀는 저에게 편지를 보내줬습니다. 한국에 친척이 살기 때문에 여름에 다시 온다고, 그리고 일본대표팀 사진이 있는 J리그 파일과 스티커사진을 보내왔습니다. 그녀는 너무 이쁩니다. 그럼 이만. 안녕히 계세요.



▲오른쪽이 메구미입니다



메구미라 일본말을 소리나는 대로 풀이하면 '은총'이라는 뜻이네요. 성복군에게 정말 은총이 내렸군요. 우리말을 할 줄 아는데다가 게임에 관한 얘기도 함께 나눌 수 있는 여자친구라니…. 정말 은총이 아닐 수 없겠군요. 이제 점점 문화가 개방되어 가며 일본과의 교류가 활발해질텐데, 성복군은 그 흐름에 한 발 앞서서 나가는 셈이네요. 사진을 보니 정말 게임에 등장해도 좋을 정도로 예쁜 미소녀네요. 계속 잘 사귀어서 일본어도 배우고, 성복군과는 전혀 다른 사고방식을 가진 일본 소녀와 여러 가지 의견을 교환해 볼 수 있는 기회를 만들도록 하세요. 그러고 보니 한가지 걱정되는 게 있는데, 집안에서 '국제결혼'을 승낙해 주시지 않으면 어쩌죠? 호호호 농담이랍니다. 제가 알고 있기로 성복군은 항상 보다 높은 곳을 향해 뭔가를 추구하며 열심히 생활하는 것으로 알고 있는데 (아닌가?) 어쨌든 이번 기회에 보다 넓은 시각으로 또 다른 방향에서의 시각으로 세상 보는 법을 배웠으면 합니다. 그리고 일본문화를 배우는 것도 좋지만 우리문화를 소개하는 것도 누나는 반드시 필요하다 봅니다. 그보다 성복군에게 바라는 게 있다면 절대 일본이란 나라에 위축될 필요가 없다는 겁니다. 항상 자신감을 가지고 여자친구에게 진실된 마음을 전하세요. 아셨죠?

코나미와 잘레코의 특허권 침해 소송을 보고…



[허우진 기자]

지난 6월 7일 코나미는 잘레코의 아케이드용 음악 시뮬레이션 게임 머신 「VJ」의 제조 · 판매 중지를 요구하는 가처분 신청서를 동경지방재판소에 제출했다. 코나미의 주장에 따르면 작년 1998년 7월 31일 출원한 '음악 연출 게임기 및 음악 연출용 연출 조작지시' 시스템의 발명은 올해 4월 30일 특허청으로부터 인정을 받아 「비트 매니아」시리즈를 발매했다고 한다. 이번 코나미의 소송은 특허 명세서에 비추어 상세히 검토한 결과 잘레코의 「VJ」가 코나미의 기본 특허를 침해하고 있다는 결론을 얻게 되어 가처분 신청을 하기에 이르렀다는 것이다. 이에 대해 잘레코는 이번 건에 관한 코나미의 주장은 전혀 받아들일 수 없는 억지라며 정식 입장을 밝혔다. 잘레코의 아케이드 게임 VJ는 '음악 연출 게임기 및 음악 연출용 연출 조작지시'라는 기술을 코나미가 특허를 출원하기 전에 이미 완성된 것이므로 잘레코가 코나미의 특허를 침해한 사실은 없다는 것이다. 이에 코나미의 특허를 무효로 하기 위한 무효 재판을 특허청에 청구할 의향임을 밝혔다.

「VJ」 제조 · 판매 중지를 요구하는 가처분 신청으로부터 시작된 특허권 침해 싸움은 그 이후로 아직 아무런 결말도 나지 않았다. 특허권을 먼저 얻어 제품을 제조했다는 측과 우연일지 모르겠지만 그 기술을 먼저 자체 기획해 제작했다는 측의 밀고 당기는 끝없는 줄다리기가 시작됐다. 여하튼 어느 쪽이 지던 간에 그 피해는 상당할 것이라는 것이 일반적인 예측이다.

비트매니아 시리즈. 화려하지 않은 그래픽. 아니 더 솔직히 말해 후진 기판으로 표현된 구린 그래픽. 그다지 정교함을 요하지도 않는 통체. 특별하지도 않은 게임성. 그럼에도 불구하고 음악 게임의 인기는 아직까지도 식을 줄을 모른다. 누구나 한번쯤은 생각해 보았을 법한 컨셉!! 어렵기만 한 아이디어는, 실상 그렇게 멀지 않은 우리 주변에 있는 것 같다.

특종!! 태그 콤보 및 캐릭터 전격 공개! 격투게의 또 다른 신화!!

철권 태그 토너먼트

장르	대전격투
제작사	남코
발매일	7월



7월 발매를 앞두고도 공개되는 자료는 미비. 전작 시리즈를 통틀어 총 30명 이상의 캐릭터가 등장한다는 것과 '태그'라는 새로운 시스템으로 보다 배틀을 격렬히 즐길 수 있다는 정도만 알려진 「TTT」. 그동안 소문으로만 떠돌았던 태그 시스템과 태그 콤보의 정보를 전격 공개한다









「철권 태그 토너먼트」(이하 'TTT')는 태그라는 요소가 추가되었을 뿐 캐릭터의 조작감은 「철권 3」에 가깝다. 기본적으로 조작은 「철권 3」와 크게 달라진 점은 없지만 태그 시스템에 맞게 체인지 버튼이 추가된 TTT의 기본 조작을 소개한다.

■ 기본 조작



■ 태그 시스템



■ 던지기 & 방어 낙법



체력치 설정

체력 게이지에는 실제 데미지와 회복 데미지가 있다. 요약하자면 상대방의 기술에 의해 데미지를 받으면 게이지 바가 줄어들고, 그 줄어든 바의 일정 양이 붉은 색으로 표시된다. 그 붉은 색이 바로 회복 데미지로, 이름대로 회복될 수 있는 게이지이다. 그러나 파란색 게이지 즉 실제 게이지가 0이 되면 GAME OVER. 회복 게이지를 이용하는 방법 외에 회복할 수 있는 또 하나의 방법은 필드로 나가지 않으면 된다. 대기하고 있으면 게이지는 서서히 돌아가고 원래 데미지만큼 회복된다. 물론 시간이 어느 정도 걸리므로 그 사이 다른 캐릭터가 분발해야겠지만…. 역으로 공격측 입장에서는 상대방 캐릭터에게 교대할 시간을 주지 않고 밀어 붙치는 것



▲ 앞에 나와 있는 게이지가 싸우고 있는 캐릭터의 체력. 이 기술의 경우 실제 데미지가 4분의 1정도로 노란색 부분은 회복할 수 있다. 그 비율은 기술마다 다르고 난이도와 상황에 따라서도 결정되는 것 같다

태그 토너먼트의 신 요소

■ 체인지

태그 파트너의 체인지는 오른 펀치의 오른쪽에 있는 체인지 버튼을 누르면 된다. 캐릭터가 움직이고 있는 상태에서 체인지 버튼을 누르면 캐릭터가 뒤로 달려나가 화면에서 사라졌을 때 교대한 캐릭터가 등장한다. 물론 체력 게이지도 체인지한 캐릭터의 것으로 바뀌고 다시 전투가 시작된다. 게다가 체인지 중에도 전투는 계속되는데, 예를 들어 체인지하기 위해 뒤로 달려나가고 있는 동안에는 무방비 상태가 되어 공격받을 위험이 있다. 또한 체인지해서 나올 때 역시 허점이 생긴다. 다운된 상태에서도 체인지가 가능하다.











체인지는 단순히 캐릭터를 교체한다는 의미가 아니라 상황 판단에 따라 캐릭터를 적절히 교대해 전략적으로 우위를 점할 수 있는 테크닉적인 요소도 강하다. 고수끼리의 전투에서는 상당한 심리전마저 유발할 수 있는 태그 시스템의 기본이 되는 3가지 테크닉을 소개한다.

■ 지정 기술로 체인지

각 캐릭터마다 한가지씩은 있는 체인지 기술. 각 캐릭터마다 지정된 체인지 기술을 입력하는 순간 바로 체인지 버튼을 누르면 경직시간이 짧아지면서 캐릭터 교대가 가능하다. 물론 단순히 교대만 하는 거라면 쓸모없는 테크닉이겠지만, 이 체인지 기술은 태그 기술은 물론 태그 콤보를 결정하는 것을 전제로 하기 있기 때문에 콤보로 연결하려고 한다면 아주 중요한 기술이 된다. 따라서 체인지 기술은 띄우기계 기술이 주류로 되어 있다.

■ 낙법 체인지

낙법과 같은 타이밍으로 체인지 버튼을 누르면 캐릭터가 뒤로 회전하면서 화면 밖으로 빠져나가 교대하는 시스템. 보통 교대하는 것보다 위험이 굉장히 적으므로 중요한 기술이다.

■ 체인지 순간의 선행입력

캐릭터를 교대할 때 교대되어 뛰어 들어오는 순간에는 레버 입력이 쉬워진다. 즉 뛰어 들어오면서 뇌신권을 할 경우, 달리고 있는 순간에 → 레버 중립↓↘를 입력하면 된다. 이것도 태그 콤보를 할 때 아주 중요하다. 교대 시에는 무방비 시간(가드 불가)이 있다.

■ 콤보

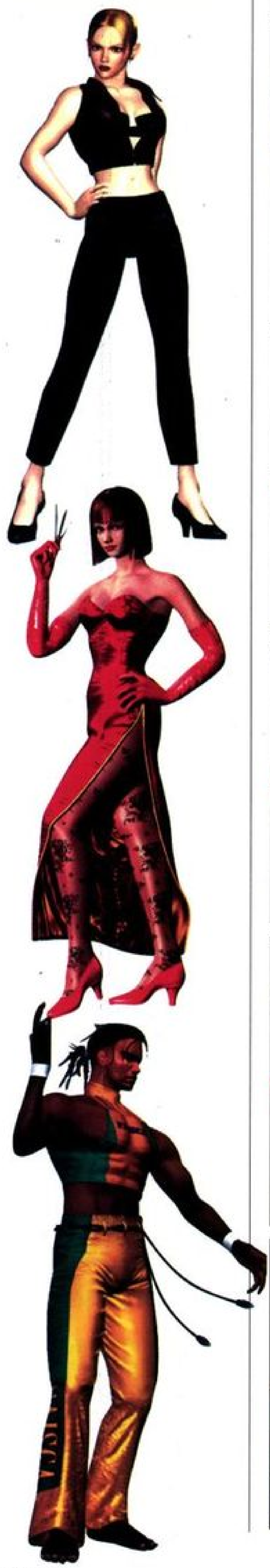
TTT의 새로운 콤보 요소. 특정 기술을 적중시키고 동시에 체인지 버튼을 누르면 기술이 적중된 후 순간적으로 터치하게 된다. 아래 사진에서처럼 요시미츠가 백두산에 일향포를 적중시키고 만아구라 자세를 취한 후 바로 모습이 사라져 버렸다. 그리고 그 뒤에 뛰어 나오는 진이 공중에 띄워져 있는 백두산에게 뇌신권을 가하고 있다. 이것이 바로 태그 공중 콤보이다. 캐릭터 조합에 따라 무수히 많은 패턴을 생각할 수 있다.











기본 캐릭터 소개 및 기술

미시마 헤이하치



국적	일본(일본 정부는 부정)
격투 스타일	미시마류 공수
나이	73세
체중	80Kg
혈액형	B형

귀곡 강장파 · 부	LP RP RP LP+RP ↑or↓
풍신권	→★↓⇘ RP
나락쓸기 뇌신권	→★↓⇘ RK RK RK LP
격참각	→★↓↘★ LK
초 박치기	→⇒ LP+RP

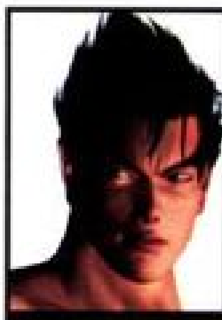
카자마 준(부활)



국적	일본
격투 스타일	카시마류 고무술
나이	22세
체중	54Kg
혈액형	AB형

창창장	↙ RP
연추~채화	★ RP LP+RP or (횡이동중) RP LP+RP
근	★ LP
춘	(횡이동중) RK
태산백로자각	LP+RK RP LP RK RK RK

카자마 진



국적	일본		
격투 스타일	미시마류 공수(改), 카자마류 호신술 (어머니에게 배운 것의 아류)		
나이	19세	신장	180Cm
체중	75Kg	혈액형	AB형

강철 가르기	→ RP+RK
풍신권	→★↓⇘ RP
뇌신권	→★↓⇘ LP
나락쓸기	→★↓⇘ RK RK
귀신 죽이기	(횡이동중) RP

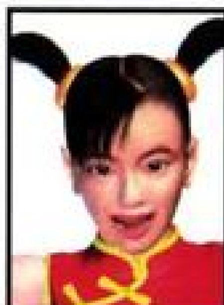
화랑



국적	한국		
격투 스타일	태권도		
나이	19세	신장	181Cm
체중	68Kg	혈액형	O형

스매시 로우 & 라이트 하이	↓ LK RK
더블 잽 로 & 하이 킥	LP LP LK LK
플라밍고 라이트 힐	⇒RK ⇒RK
플라밍고 사이드 킥 콤보	⇒LK★LK RK
자세변경	LK+RK

샤오유



국적	중국		
격투 스타일	팔괘장, 각종 중국 권법		
나이	16세	신장	157Cm
체중	42Kg	혈액형	A형

격벽장	LP+RP
작의배장	RP LP
가추장	↙ LP
전벽가횡가추장	↑ LP+RP RP LP
봉황자세	↓ LP+RP

니나 윌리암스



국적	아일랜드		
격투 스타일	골법(骨法), 합기도를 기본으로 한 암살 격투술		
나이	22세	신장	161Cm
체중	49Kg		
혈액형	원래 A형이었는데 냉동 수면 상태 중 변화		

원투 스파이크 콤보	LP RP LK LK RP
클리크 러시	↘ LK RP LK LK RK
스파이더 니	(일어서며) LK
나선쌍파	(횡이동중) LP+RP
디바인 캐논 콤보	↗ RK LK

미셸 창(부활)



국적	미국		
격투 스타일	각종 권법		
나이	20세	신장	163Cm
체중	53Kg	혈액형	A형

호쌍연퇴	↘ LK+RK
전질보	→⇒ RP
열봉장	(횡이동중) LP
이기각	(횡이동중) LK RK
창공포	(일어서며) RK

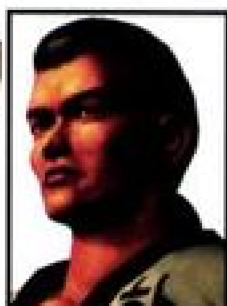
줄리아 창



국적	한국		
격투 스타일	심의육합권(心意六合拳) · 팔극권이 기본인 각종 중국 권법		
나이	18세	신장	165Cm
체중	54Kg	혈액형	B형

운페일월파	→ LP+RP
질보연주	↓⇘ LP RP
천포	→ LP
창궁퇴	LP LP RK LK
호신주	→⇒ LP

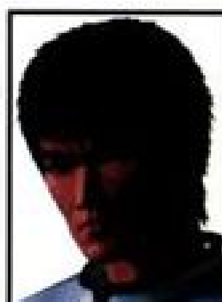
백두산(부활)



국적	한국		
격투 스타일	태권도		
나이	27세	신장	180Cm
체중	70Kg	혈액형	B형

플래싱 허버트	LP+RP
힐 랜스	★ RK
레이스 해머	(횡이동중) LP
플라밍고	★ LK
실버 맨티스	LK LK RK RK RK LK

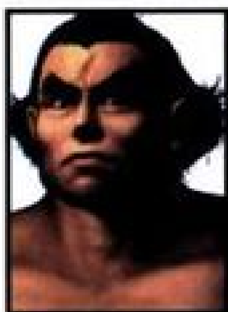
포레스트 로우



국적	미국		
격투 스타일	마샬 아츠		
나이	25세	신장	177Cm
체중	66Kg	혈액형	B형

스텝 인 콤보	⇘LK LK LK
드래곤 스톰	★ LP RP LP
더블 드래곤	(횡이동중) LP+RP
써머 솔트 킥	⇑(⇖or ⇗) RK
촌경	⇒ RP LP

(화살표는 짧은 입력. 화살표는 긴 입력. ★은 레버 중립. +는 동시 입력)



간류(부활)

국적	일본		
격투 스타일	스모		
나이	134세	신장	188Cm
체중	123Kg	혈액형	B형

박치기	→ LP+RP
다리 후리기	↘ LK
모래 뿌리기	★ RP
내뻗기	(횡이동중) LP
메가톤 밀치기	★↙↓⇘ RP



요시미츠

국적	없음(원래는 일본)		
격투 스타일	만인(卍忍)술 진화형		
나이	?세	신장	178Cm
체중	63Kg	혈액형	O형

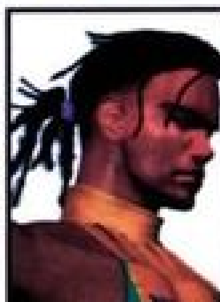
엎드려 다운 ~만자 앉기	(엎드린 상태로 다운중) LK+RK
지뢰인 ~만자 앉기	↑ LP+RP ↓ LK+RK
만화륜	★ LP LK+RK
살계	↘ LP LP LP LP
농차	↓↘→ LP



안나 윌리암스

국적	아일랜드		
격투 스타일	골법, 합기도를 기본으로 한 암살 격투술		
나이	20세	신장	163Cm
체중	49Kg	혈액형	A형

애거페이트 애로우	↓↘→ LP
라이트닝 스크류	↘ RK
슬라이스 샷	(횡이동중) LK
익스큐저너	⇒ RP
크로스 커트 소	★ LP LP LP



에디 골도

국적	브라질		
격투 스타일	카포에라		
나이	27세	신장	188Cm
체중	75Kg	혈액형	B형

콤보라질	LP RP RK
에스파다	→ LK
비리바	↘ LK+RK
화이스카	(횡이동중) LK+RK
물구나무서기	→ LP+RP



폴 피닉스

국적	미국		
격투 스타일	유도를 기본으로 한 종합 격투기		
나이	46세	신장	187Cm
체중	81Kg	혈액형	O형

부지화	(횡이동중) LK
붕권	↓↘→ RP
이질풍	↓↘→ LP
첨타	→ LP+RP
쌍비천각	↗ LK RK



건잭

국적	불명		
격투 스타일	양팔에 긴 장비(고장중)		
나이	7세	신장	220Cm
체중	170Kg	혈액형	플루토늄

피볼트 건	★ LP+RP
브라보 너클	↓ LP+RP
바이얼런스 어퍼	(일어서며) LP
메가톤 펀치	★↙↓⇘ RP
메가톤 쉽	★↙↓⇘ LP



브라이언 퓨리

국적	미국		
격투 스타일	킥복싱		
나이	29세	신장	188Cm
체중	80Kg	혈액형	AB형

패링	★ LP+RP
마하 펀치	⇒ RP
슬라이서	⇒ LK
캐틀링 플러스 원	LK RP LP RP
팬텀 크로	(횡이동중) LP RP



레이 롱

국적	중국		
격투 스타일	오형권을 주축으로 한 각종 권법		
나이	45세	신장	175Cm
체중	65Kg	혈액형	A형

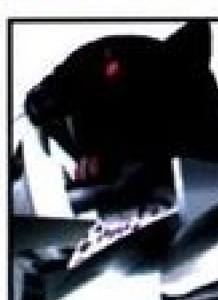
사장권	(횡이동중) LP
후소연무	↙ RK RK
오형권 뱀의 자세	(횡이동중) LP+RK(or RP+LK) or → RP+LK
낭아 요진격	→★RK LP RP LK RK
석두	★ LP+RP



킹

국적	멕시코		
격투 스타일	레슬링		
나이	28세	신장	200Cm
체중	90Kg	혈액형	A형

엘보 훅	↘ LP RP
손바닥 어퍼	LP RP LP
893 킥	★ RK
가드 무너뜨리기	⇒ LP+RP
플라잉 크로스 촙	⇒★LP+RP



아머 킹(부활)

국적	?		
격투 스타일	레슬링		
나이	?세	신장	193Cm
체중	91Kg	혈액형	?형

섀도우 랠리어트	→★↓⇘ LP
점핑 니	→★↓⇘ RK
촙 슬리퍼	→★↓⇘ LP+RP
어퍼 컷	(횡이동중) RP
블랙 숄더 어택	→ LP+RK

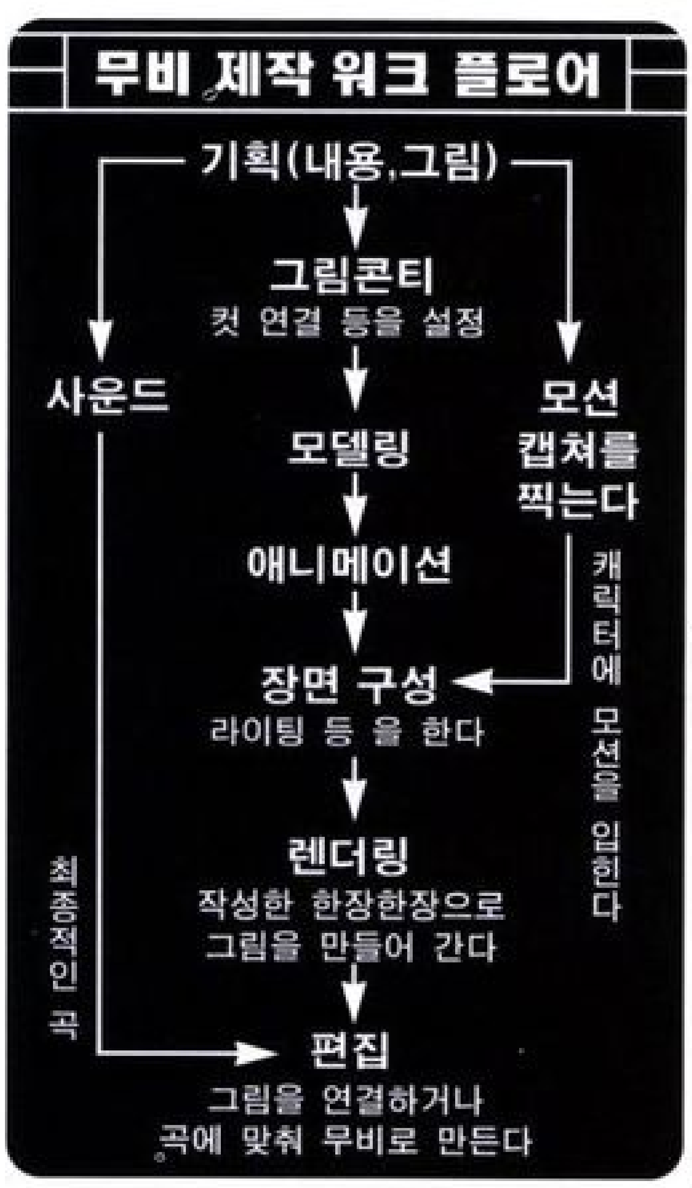






철권 태그 토너먼트, 오프닝 무비가 완성되기까지

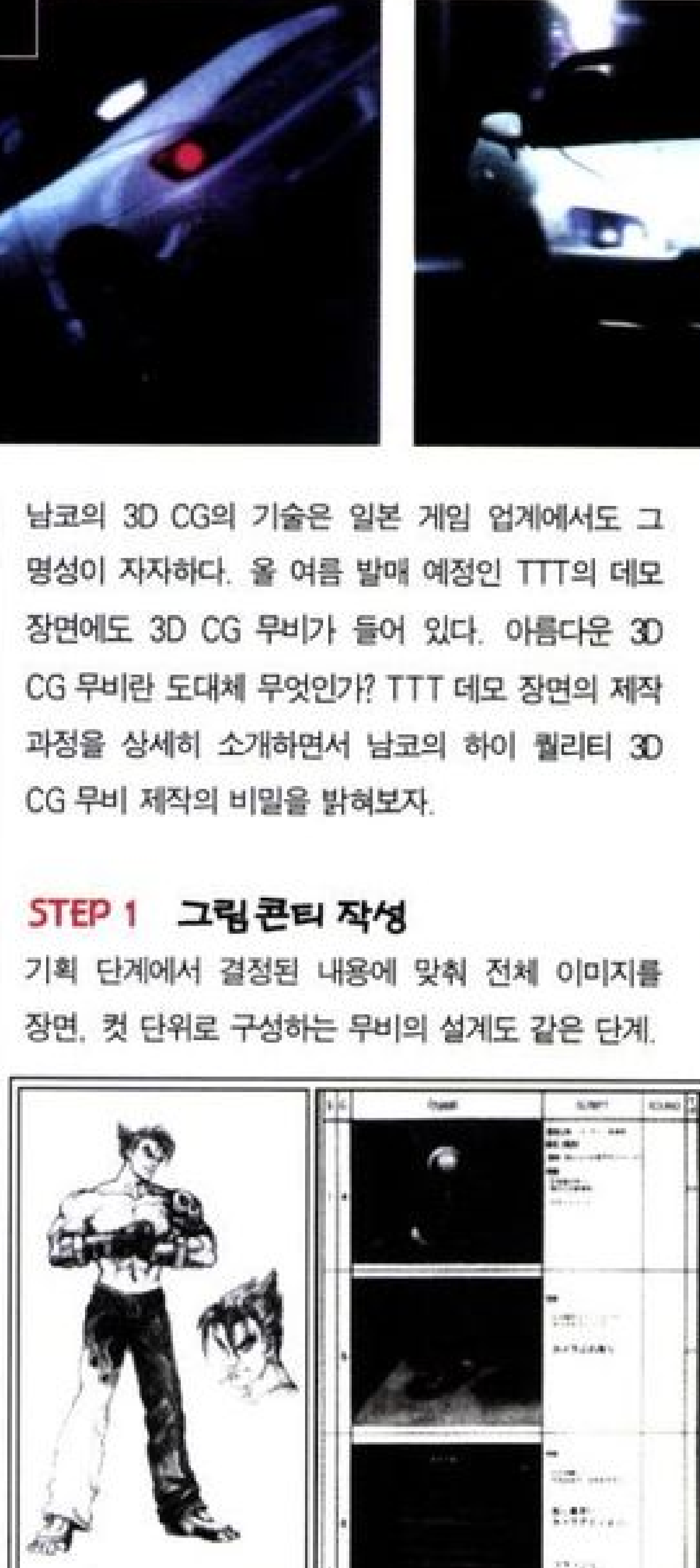




남코의 3D CG의 기술은 일본 게임 업계에서도 그 명성이 자자하다. 올 여름 발매 예정인 TTT의 데모 장면에도 3D CG 무비가 들어 있다. 아름다운 3D CG 무비란 도대체 무엇인가? TTT 데모 장면의 제작 과정을 상세히 소개하면서 남코의 하이 퀄리티 3D CG 무비 제작의 비밀을 밝혀보자.

STEP 1 그림콘티 작성

기획 단계에서 결정된 내용에 맞춰 전체 이미지를 장면, 컷 단위로 구성하는 무비의 설계도 같은 단계.



STEP 2 모델링

다음은 무비 상에서 실제로 필요한 인물과 차, 배경 입체 모델을 설정과 자료에 따라 화면상에서 작성해 간다. 데모 장면에서 나오는 캐릭터와 리가 타고 있는 S2000 등 곡면이 많은 모델은 3D CG 소프트 'MAYA'로 이를 넙스를 사용해 작성한다. 즉 3D 게임에서 친숙한 폴리곤으로 계산해 보면 한 캐릭터당 약 3만 폴리곤. 기본적으로는 2D 소프트로 하면서 맵핑하는 단계에서 색감과 질감을 설정해 밸런스를 보면서 수정해 간다.



◀ 오픈 스포츠 카 S2000은 캐릭터보다 많은 시간을 걸려 세부까지 묘사하였다



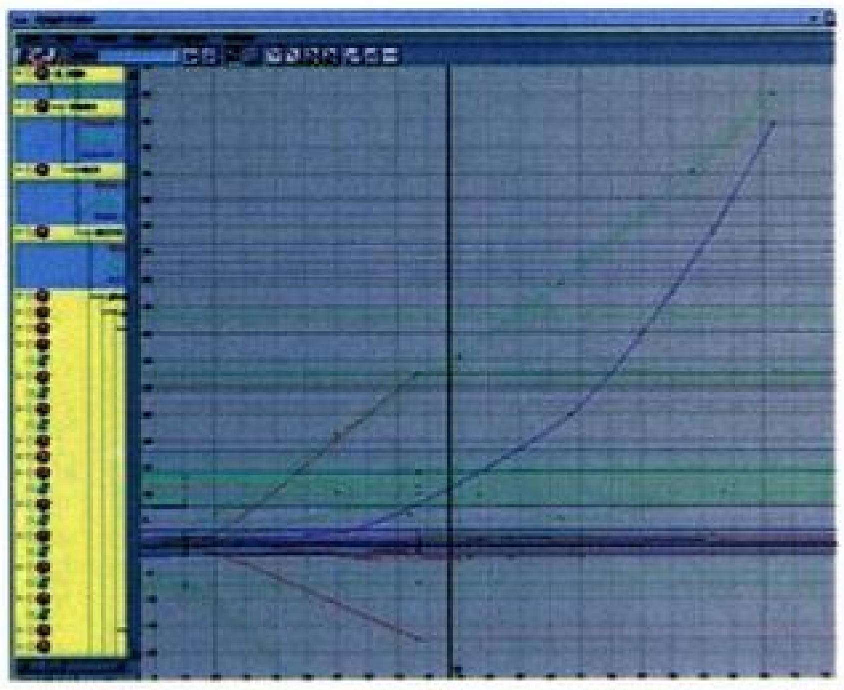
▲ 텍스처를 표면에 붙여 라이팅 다음 랜더링을 하면 하이엔드 CG의 완성

ARCADE

STEP 3 애니메이션

모델이 완성됐다면 이번은 그것을 배치해서 움직임을 붙여 간다. 캐릭터의 움직임은 완성된 모델에 골격을 붙여 관절을 만들어 인간 골격인 뼈대를 작성한다. 이것에 모션 캡처로 제작한 모션 데이터를 근거로 인버이스 키네마틱을 사용해 3개의 관절을 링크시켜 움직이게 한다.







▲ 준의 머리카락과 스커트가 바람에 날리는 움직임 등 특수한 부분은 독자적인 프로그램으로 표현

STEP 4 장면 설정

모델의 배치와 움직임을 체크하면서 카메라 앵글을 설정해 장면을 결정해 간다. 이 단계까지는 애니메이션 처리가 느리기 때문에 텍스처 등의 정보를 반영하지 않는 와이어 프레임과 쉐이딩으로 확인하고 최종적으로 라이팅을 한다.



STEP 5 렌더링

모델링 후 장면 설계까지로 우선 한단락 작업 과정이 종료된 상태. 이번에는 텍스처 등의 정보를 반영한 상태에서 1/30 프레임씩 랜더링해서 실제의 화상을 체크한다. 문제가 있으면 앞 공정으로 되돌아가 부분 수정을 한다.

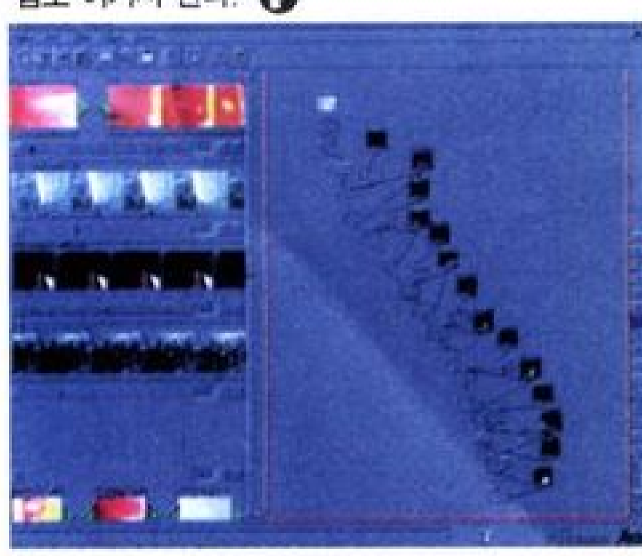




LAST STEP 편집 작업

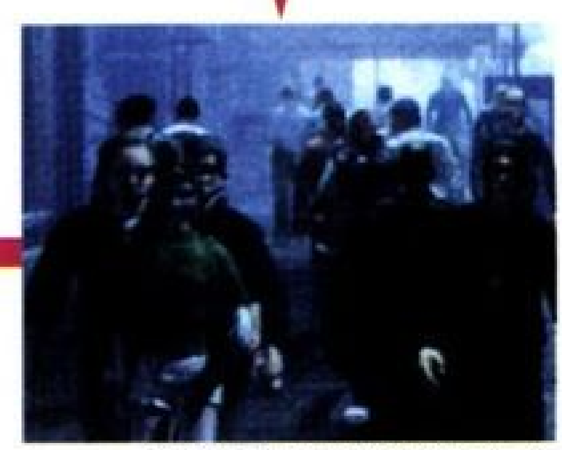
최종 공정은 렌더링한 개개 화상 데이터를 편집해서 무비로 정리 완성시키는 작업. 단순히 화상 데이터를 연결하는 것만 아니라 다른 렌더링 소프트를 사용해 작성된 특수 효과와 개별로 렌더링된 화상을 하나의 화상으로 합성하는 작업도 여기서 한다. Ⓟ

우선은 인물이 없는 배경 상에 움직임을 구성하는 인물을 순서대로 배치해 간다▼









▲ 인물을 추가하면서 폴과 앞에 오는 인물을 합성해서 완성

「폴리곤」과 「넙스」

3차원 게임에서 일반적으로 쓰이는 3차원 그래픽 기법을 폴리곤이라고 한다. 또 모델링에서는 방금 말한 폴리곤과 넙스라는 곡선으로 모델링하는 두가지 그래픽 기법을 사용한다.

그러면 왜 게임에서는 폴리곤만을 사용하는가? 그것은 게임 하드웨어의 성능 때문이다. 넙스를 사용하려면 상당히 높은 사양의 하드웨어를 필요로 하기 때문에 일반적인 컨슈머 기기용의 게임에서는 사용할 수가 없다. 그렇다면 도대체 넙스라는 것은 무엇인가? 한마디로 말하자면 폴리곤의 친척과 같은 것. 폴리곤 그래픽이 여러 개의 다각형을 이어서 모델을 만든다고 하면, 넙스는 자유 곡선으로 모델링 해주기 때문에 곡면이나 곡선이 많은 물체의 모델링에 상대적으로 유리하다. 그러나 그 반면 넙스는 랜더링하기 전까지 폴리곤화되어 있지 않기 때문에 폴리곤 수의 관리가 어렵다는 단점이 있다.

KOF 시리즈 제 6탄!! 영원히 끝나지 않을 격투가들의 향연!!

더 킹 오브 파이터즈 '99



제작사	SNK
장르	대전격투
발매일	7월

SNK 인기 캐릭터가 한자리에 모이는 격투 제전 'THE KING OF FIGHTERS'. 94~97의 「오로치편」, 스페셜 에디션인 「98」. 그리고 드디어 새로운 스토리 전개를 맞이하는 「KOF '99」. 등장 캐릭터는 전작에 등장했던 캐릭터와 이번에 처음 등장하는 신 캐릭터를 합해 총 30명이다.

세계 각지의 격투가들에게 보내진 초대장. 'THE KING OF FIGHTERS' 개최! 그러나 초대장에는 전대회와 같은 세계적 규모의 열기를 느낄 수가 없다. 이번 대회는 뭔가가 틀리다. 대전 형식은 3 대 3. 단, 이번 대회는 '스트라이커 매치' 라는 새로운 룰을 채용한다. 한편 대회에 수상쩍음을 감지한 하이데른은 랄프 일행을 보내 대회 개최의 진상 규명에 착수하는데…. 그러던 중 베니마루도 초대 선수로 결성된 스페셜 팀의 일원으로 KOF에 초대된다. 작성된 스페셜 팀 메이트 이름에는 K와 맥시머라는 이름뿐. 격투계에서 본 적 없는 이름에 베니마루는 어리둥절해 하고…. 석연치 않은 상태로 개최지로 향하는 베니마루 그리고 격투가들. 스트라이커 매치란? 이번 대회에 무슨 음모가 있는 것인가? 수수께끼에 싸인 채 킹 오브 파이터즈는 드디어 개막하게 된다!!

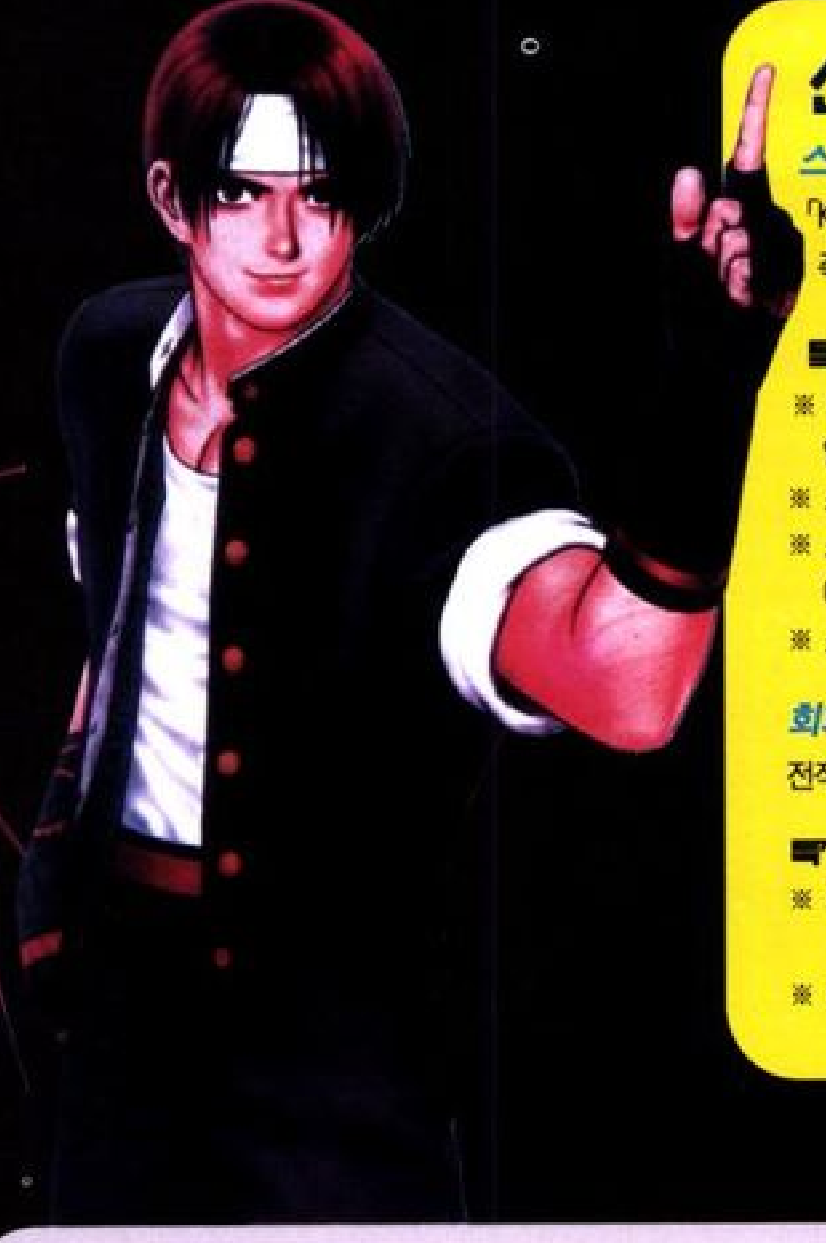
기본 조작 방법

레버 조작	버튼 조작
↑ : 수직 점프	A 버튼 : 약 펀치
↗ : 전방 점프	B 버튼 : 약 킥
→ : 전진	C 버튼 : 강 펀치
↘ : 앉기	D 버튼 : 강 킥
↓ : 앉기	
↙ : 앉기(하단 가드)	
← : 후퇴(상단 가드)	
↖ : 후방 점프	

특수 조작 방법

대시 : 레버 →→
백 스텝 : 레버 ←←
소 점프 : ↖ or ↑ or ↗
중 점프 : 대시 중 레버 ↖ or ↑ or ↗
또는 레버 ↙ or ↓ or ↘ 후 ↖ or ↗
대 점프 : 레버 ↙ or ↓ or ↘ 후 ↖ or ↗
또는 대시 중 ↖ or ↗
가드 캔슬 긴급 회피 · 전방 : 가드 중 → + AB 동시 입력(파워 게이지 소비)
가드 캔슬 긴급 회피 · 후방 : 가드 중 ← + AB 동시 입력(파워 게이지 소비)
날리기 공격 : CD 버튼 동시 입력
가드 캔슬 날리기 공격 : 가드 중 CD 동시 입력(파워 게이지 소비)
가드 튕기기 : 상대의 가드에 대해 일정 시간 동안 연속 공격을 한다.
낙법 : 다운 직전 AB 버튼 동시 입력
던지기 피하기 동작 : 통상 던지기에 붙잡혔을 때 AB 동시 입력 또는 레버 +버튼
도발 : 스타트 버튼

The king of fighters
더 킹 오브 파이터즈 '99



신 시스템에 대해서

스트라이커시스템 (BC버튼 동시 입력)

「KOF' 99」는 종래대로 3 대 3을 기본으로 하고 있지만 선택하는 캐릭터는 총 4명이다.
즉 3명이 대전을 하고 남은 한 명이 스트라이커가 된다. 전작까지의 '원호공격'의 강화판이라고 할 수 있다.

특징

※ BC 버튼 동시 입력으로 스트라이커를 사용하며, 이때 호출 신호 동작을 한다. 단, 이 동작 중에는 상대의 공격을 일시적으로 회피할 수 있다.
※ 스트라이커를 사용할 때에는 스트라이크 봄(전용 스톡 봄)을 1개 소비한다.
※ 스트라이크 봄의 저장 수는 화면 아래 부분에 표시된다. 초기 설정 수는 3개로 한 라운드마다 (플레이어가 사용하는 플레이 캐릭터가 바뀔 때마다) 한 개씩 증가해 최대 5개까지 모을 수 있다.
※ 스트라이커 등장 후 스트라이커의 동작은 캐릭터마다 다르다.(예 : 상대를 공격하거나 체력을 회복하는 등등)

회피이동 (전방·후방) (→ or ← + AB 버튼 동시 입력)

전작의 긴급 회피 동작과 유사하면서 공격적인 요소를 강조시킨 시스템.

특징

※ (전방) 상대의 공격을 피하면서 전진한다. 이동 중에 버튼을 눌러 전용 공격을 한다.
※ (후방) 상대와의 거리를 벌린 후 일시에 전진한다.



파워 게이지에 대해서

상대를 공격하면 화면 상단부에 게이지가 모이고 일정 양을 넘으면 저장된다(최대 3개). 이 게이지를 사용해 다양한 동작을 할 수 있다.

게이지 1개로 가능한 동작

※ 초필살기(체력 게이지가 붉은 색으로 점멸될 때는 자동으로 MAX판 초필살기가 된다)
※ 가드 캔슬 긴급 회피 동작
※ 가드 캔슬 날리기 공격

게이지 3개로 가능한 동작

파워 게이지를 전부 소비해 일정 시간 파워 업 할 수 있다. 이 파워 업 상태에는 2종류의 모드가 있는데 플레이 중에 버튼 조작으로 선택할 수 있다.

카운터 모드 (ABC 버튼 동시 입력)

특징

※ 노멀 초필살기 사용(MAX 초필살기는 나오지 않는다)
※ 피하기 이동 중의 전용 공격 후에도 필살기, 특수 공격, 초필살기로 연결된다.
※ 필살기 후 초필살기로의 연속 입력을 할 수 있는 '슈퍼 캔슬'이 가능하다.

아머 모드 (BCD 버튼 동시 입력)

특징

※ 방어력이 상당히 향상되어 필살기를 가드해도 체력이 소비되지 않는다.
※ 상대로부터 공격을 받아도 데미지 포즈가 되지 않는 '슈퍼 아머' 상태가 된다.
※ 피하기 이동 중의 전용 공격으로 상대를 날려버린다.

양 모드 공통적인 특징

※ 가드 캔슬 긴급 회피 동작을 사용할 수 없다.
※ 가드 캔슬 날리기 공격을 사용할 수 없다
※ 파워 업 종료 후 일정 시간은 파워가 모이지 않는 '오버 히트' 상태가 된다.



룰렛팀 에디트에 대해

「KOF' 99」도 전작과 마찬가지로 캐릭터 선택시 룰렛으로 캐릭터를 선발해 랜덤으로 팀을 편성할 수 있다.
따라서 한번 플레이에서 많은 캐릭터를 사용할 수 있게 되었다.
예) 첫 번째 : 쿄 두 번째 : 창
세 번째 : 룰렛 ➡ 랜덤으로 캐릭터가 결정된다
네 번째 :(스트라이커) 룰렛 ➡ 랜덤으로 캐릭터가 결정된다)
· 룰렛으로 결정하는 캐릭터의 수는 1~4명까지 자유롭게 선택할 수 있다.
· 룰렛은 1팀이 이길 때마다 한다.

프로 드라이버를 목표로!!

F355 챌린지

장르	레이싱 시뮬레이션
제작사	세가
발매일	미정



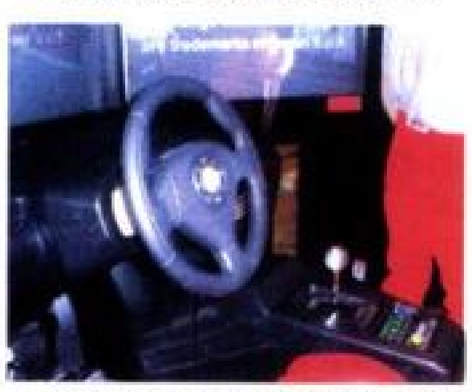
지난 2월 AOU쇼에서 참고 영상만 출전된 「F355 Challenge」가 드디어 그 모습을 드러냈다. 이 게임은 프로 레이싱 드라이버 육성을 게임 목표로 내세우며 버파시리즈로 유명한 스즈키 유가 직접 개발한 작품이다. 경이로움과 매혹적인 「F355 Challenge」의 전모를 소개한다



▲ F355를 정비하는 장면. 이 장면에서 흐르는 엔진음도 실제 차에서 녹음한 원래 음을 사용하고 있다



▲ 이것이 「F355 Challenge」의 오리지널 통체. 정면에 있는 3개의 와이드 모니터와 우퍼가 붙은 시트. 머신의 콕핏 분위기는 흡사 시뮬레이터이다



▲ 세미 오토용 버터플라이 쉬프트와 플로어 쉬프트 2종류가 보인다

세가와 페러리사(社)의 합작에 의한 실물 '페러리 F355'의 시뮬레이터화와 NAOMI보드의 아름다운 그래픽 능력으로 실제 레이싱의 박력을 충실히 재현한 「F355 Challenge」. 게다가 스즈키 유가 오랜만에 기획한 업소용 최신작이기도 하다. 지금까지의 레이싱 게임이 실물 차의 움직임에 가깝게 표현했다고 해도 그것은 어디까지나 게임이라는 범주를 넘을 수가 없었다. 그러나 스즈키 유와 페러리사의 완벽한 협력에 의해 F355의 움직임, 가속에 의한 G압(壓), 스티어링 컨트롤러 등의 방대한 데이터를 게임에 적용하는 등 종래 레이싱 게임과는 비교할 수 없을 정도로 자세하게 재현되어 있다. 「F355 Challenge」는 더 이상 게임이 아닌 시뮬레이터 그 자체이다.

■ CHECK POINT 1
드라이버의 시계(視界)를 위한 3화면 모니터

운전석에 앉으면 드라이버의 시계(視界)가 29인치 대형 모니터 3개를 통해 레이스 상황을 완벽하게 보여주기 때문에 흡사 실제로 차를 타고 있는 것이 아닌가 하는 착각을 일으킨다. 또한 코스는 광고 간판에 이르기까지 모두 실물의 것을 완벽하게 재현하였다.

■ CHECK POINT 2 페러리의 조작계



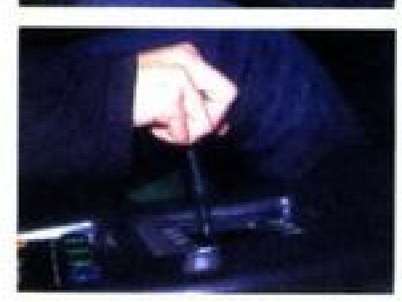
· 액셀&브레이크&크러치 페달

실물 차와 페달 형태가 약간 다르다. 페달이 약간 오른쪽으로 장착되어 있다.



· 스티어링 호일

스티어링은 기본적으로는 「데이토나 USA 2」나 「스커드 레이스」와 같은 것을 사용한다. 다른 점이라고 한다면 뒤쪽에 세미 오터용 페달이 장비되어 있다.



· 쉬프트 레버

미션은 실물과 같은 모양의 H패턴 6기속. 쉬프트 게이트로 구분되어 있지 않고 쉬프트 레버는 약간 짧지만 쉬프트 필은 아주 좋다.

■ CHECK POINT 3 실력에 맞춰 선택하자

주행시의 각종 어시스트 기능을 하는 ON/OFF 스위치가 쉬프트 레버 아래 장착되어 있다. 주행 중 언제라도 전환할 수 있으며, ON 시에는 버튼이 빛난다.



주행 중에 버튼을 눌러 어시스트 기능을 ON/OFF 할 수 있다▶







ARCADE

■ CHECK POINT 4 자신의 주행을 데이터로 분석

텔러미터링 시스템을 탑재해 베스트 타임시의 주행 라인, 구간 타임, 차속 등 상세한 데이터를 프린트해 볼 수 있다.



◀데이터를 보면 플레이어의 취약 포인트를 일목요연하게 알 수 있다

운전 기술에 맞춰 셀렉트 할 수 있는 레벨 선택 + 게임 모드

■ STEP 1 레벨을 선택하자

동전 투입 후 처음 선택하는 것이 게임 레벨. 소위 초기 설정을 선택하는 것으로, 각종 어시스트 기능은 주행 중에 언제라도 ON/OFF할 수 있다.

레벨	설명	항목	내용
NOVICE/초급	AT+전 어시스트 ON으로 가장 쉽게 설정되어 있다. 이 모드에서 어시스트를 모두 OFF로 하면 AT이면서도 고도의 기술이 필요하다.	쉬프트 조작	오토매틱 AT
		초기설정의 어시스트 가능	SC TC ABS IBS
INTERMEDIATE/중급	초기 어시스트는 IBS이외 모두 ON. 미션은 패달에 의한 세미 오토.	쉬프트 조작	패들쉬프트
		초기설정의 어시스트 가능	SC TC ABS
SIMULATOR/상급	크러시+H패턴 6기속 미션을 사용하는 상급 모드. 초기 어시스트는 없지만 주행 중에 어시스트 버튼을 누르면 사용할 수 있다.	쉬프트 조작	스틱 쉬프트
		초기설정의 어시스트 가능	어시스트 無

각종 어시스트 기능 효과

기능	효과
SC 스터빌리티 컨트롤	코너링시 자세 제어와 조작 안정성을 향상시키는 기능. 코너에서 머신이 갑자기 슬라이드를 해도 슬라이드 양을 자동적으로 컨트롤하고 자세를 안정시킨다.
TC 트랙션 컨트롤	실제 차에서는 TCS(traction control system)이라 불리는 기능으로 가속시 과잉 구동력에 의해 호일 스핀하지 않도록 컨트롤한다.
ABS 안티 록 브레이크 시스템	브레이크계를 컴퓨터로 제어하고 드라이버가 세게 브레이크를 밟아도 타이어를 록시키지 않는 기능을 한다.
IBS 인텔리전트 브레이크 시스템	IBS 인텔리전트 브레이크 시스템 코너 앞에서 자동적으로 브레이킹하는 시스템. 이 기능으로 초보자는 스티어링 조작에 집중할 수 있고 브레이킹 포인트 등을 배울 수 있다.

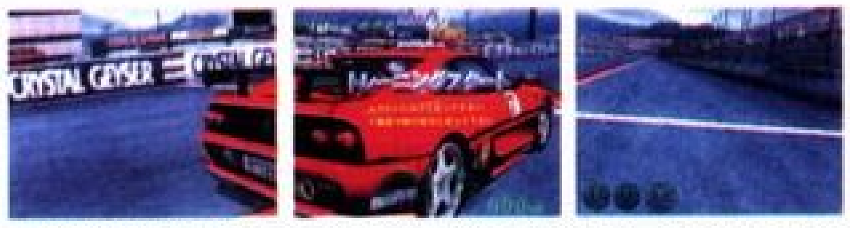
※ 상기 각 어시스트 기능은 주행시 자유롭게 OF/OFF 할 수 있다

■ STEP 2 게임 모드를 선택하자

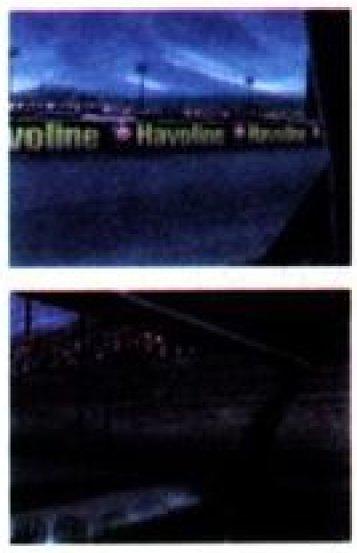
레벨 선택을 했다면 다음은 게임 모드 선택. 「F355 Challenge」에는 '학습', '연습', '실전'의 3가지 게임 모드에 맞춰 선택할 수 있다.

· 트레이닝 모드

각 코스 노면에 붉은 주행 라인이 표시되어 있고 플레이어는 그 라인 위를 달려 기능을 향상시킬 수 있는 모드. 코너 R, 브레이킹 포인트, 최적 기어 등 상세하게 지시를 해 주기 때문에 달리는 것 만으로도 코스를 공략할 수 있다.



▲기본적으로 화면으로 지시하고 있는 대로 달리면 된다. 음성으로도 가르쳐 준다



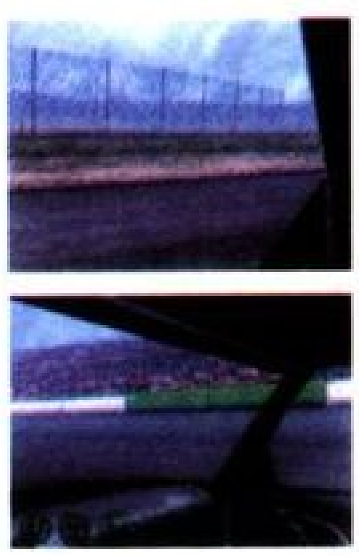

◀▲이 정도라면 처음 코스라도 금방 공략 포인트를 파악할 수 있다

· 프리 주행 모드

코스를 선택해 플레이어 단독으로 연습 주행할 수 있는 모드. 플레이어 차 외에 다른 차가 없으므로 드라이빙 테크닉을 연마하기에 좋은 모드이다.



▲프리 주행은 롤링 스타트이므로 스타트 연습은 할 수 없다




◀▲철저히 연습하고 실력을 닦자. 그 실력을 시험하는 것은 다음 레이스이다

· 레이스 모드

컴퓨터가 조정하는 7대의 「F355 Challenge」를 상대로 순위를 경쟁하는 레이스 모드. Ⓟ




◀▲실물 차의 움직임을 그대로 재현하고 있다

완벽하게 재현한 6개의 레이싱 코스

트윈링 모데기 슈퍼 스피드 웨이



- 길이 : 1.549마일(약 2.4Km)
- 소재지 : 일본 ([illegible])
- 일본 최초의 타원형 코스. 주로 CART나 NASCAR 등의 아메리칸 레이스 개최시 사용하고 그밖에 다양한 모터 스포츠 이벤트에도 사용된다

몬자 키트
Autodromo Nazionale Monza



- 길이 : 5.770Km
- 소재지 : 이탈리아
- 밀라노 교외에 위치한 몬자 공원 내에 설치되어 있다. 세계 굴지의 고속 코스로 알려져 있다.

스포츠 랜드 SUGO 레이싱 코스



- 길이 : 3.704Km
- 소재지 : 일본 ([illegible])
- 종합 스포츠 시설로 레이싱 코스 외에도 카트 코스와 다트 트라이얼 코스 등이 있다. 또 다양한 모터 스포츠 이벤트가 개최되어 일본에서도 인기가 높다.

롱비치
Long Beach



- 길이 : 1.590마일(약 2.5Km)
- 소재지 : 미국 캘리포니아주 롱비치
- 서해안의 모나코로 불리며 도시활성화 계획의 일환으로 75년에 완성한 롱비치. CART 레이스가 매년 개최되고 있다.

스즈카서키트 국제 레이싱 코스 풀 코스



- 길이 : 5.864Km
- 소재지 : 일본 (三重県鈴鹿市)
- 혼다가 62년에 건설한 일본 최초의 레이싱 코스로 F1 개최 이후 세계적으로 유명하게 되었으며 스즈카서키트 랜드(유원지)내에 코스가 있다.

스즈카서키트 국제 레이싱 코스 동(東) 코스



3D 공간에서 펼치는 스파 캐릭터들의 혈전!!

스트리트 파이터 EX 2 플러스

장르	대전격투
제작사	아리카
발매일	미정

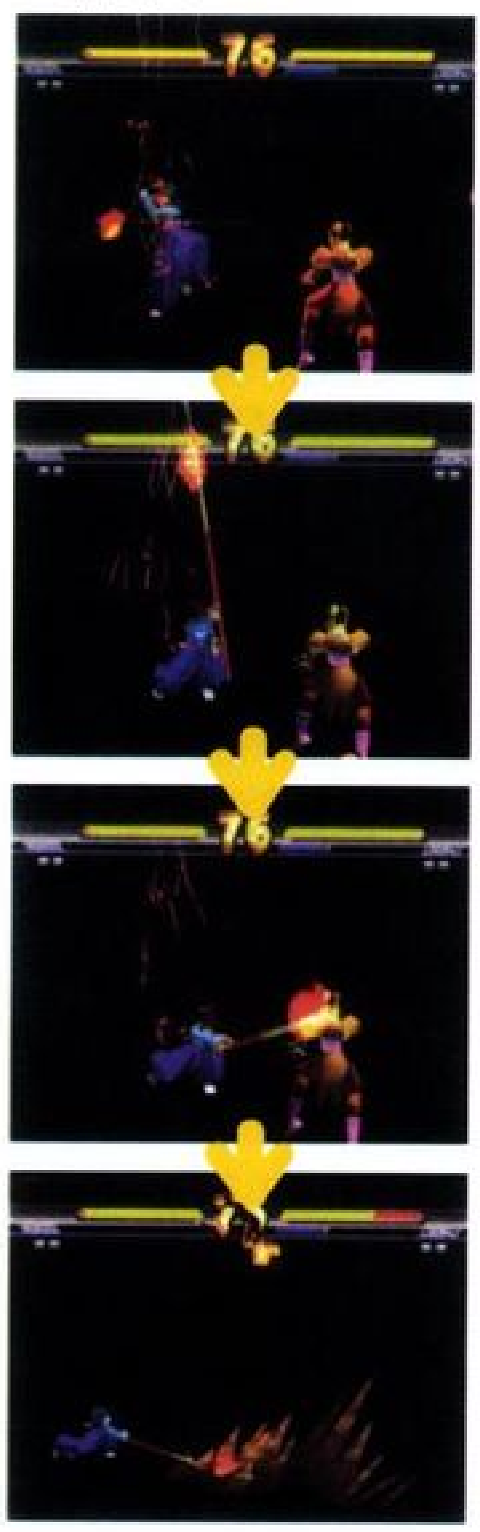
● 슈퍼 콤보



● 가드 브레이크



● 메테오 콤보





PS로도 이식되어 가정용으로도 많은 인기를 끈 아리카의 「스트리트 파이터 EX」의 최신작이 등장한다. 이번호에서는 캡콤의 스파 캐릭터들을 이용하면서도 아리카만의 독자적인 진화를 이룬 「EX 2 플러스」의 시스템을 소개한다

이 번호에는 기존 「EX 2」와 비교해 「EX 2 플러스」의 변화되는 점들을 집중적으로 알아본다.

■ 퍼스트 어택 상쇄로 양 캐릭터의 슈퍼 콤보 게이지 + 25

퍼스트 어택이 상쇄될 경우 「EX 2」에서는 어느 한쪽 캐릭터에게만 보너스가 추가되었던 것에 비해, 「플러스」에서는 기술의 종류와 상황에 상관없이 양쪽 캐릭터 모두 + 25가 된다.

■ 텍 히트시 양쪽 모두 슈퍼 콤보 게이지 + 15



텍 히트 소위 '던지기 회피' 시에도 양 캐릭터의 게이지가 15씩 증가한다.

◀ 상대방에 접근하여 던지기 회피로 게이지를 모아 엑셀로 공격하자

■ 동일 버튼의 기술을 연속으로 사용할 수 있다

요약하면 이전에는 불가능했던 '서서 강 K×α' 내지 '서서 상 강 P → 앉아 강 P → 서서 강 P→ …'라는 엑셀 연속기가 가능해졌다.

■ 앉아 강 K히트 후 공중 추격이 가능해졌다

「EX 2」에서는 엑셀 중이라도 다리 후리기가 적중되면(특수 캐릭터 제외) 추격이 불가능했지만 「플러스」에서는 엑셀 시동 중에 한해 다리 후리기부터 구르기까지의 사이에 추격을 할 수 있게 되었다.

■ 「?」셀렉트의 추가

캐릭터 선택 화면 끝에 「?」가 붙어 있다. 이것을 커서로 선택하면 랜덤으로 선택된 캐릭터로 싸우게 된다. 또 스타트 버튼으로 결정하면 'EXTRA' 캐릭터가 되며 매시합마다 캐릭터가 바뀐다.

콤보 게이지 활용법

체력 게이지 아래에 있는 콤보 게이지. 이 콤보 게이지는 필살기를 사용하거나 공격을 받으면 증가한다. 그리고 콤보 게이지를 소비해 슈퍼 콤보, 가드 브레이크, 엑셀, 메테오 콤보(게이지 3개 필요)라는 특수한 공격을 할 수 있다.

■ 슈퍼 콤보

슈퍼 콤보는 위력이 높고 무적시간을 갖는 것이 많아 단발만으로도 강력한 공격이 된다. 게다가 슈퍼 캔슬이라는 특별한 요소도 있는데, 슈퍼 캔슬을 사용하면 원래는 캔슬되지 않는 통상기와 필살기조차 캔슬이 가능하므로 위력이 높은 연속기를 노릴 경우 꼭 필요한 존재이다.

■ 가드 브레이크

가드라는 방어수단에 대항하는 방책의 하나인 가드 브레이크. 소위 가드 불능기로 상대가 가드하고 있어도 데미지를 줄 수 있다. 공격의 발생이 늦다는 단점이 있지만 히트되면 상대는 비틀거리며 잠시 움직일 수 없게 되므로 추격해 추가 데미지를 줄 수 있다.

■ 메테오 콤보

슈퍼 콤보의 발전판으로 게이지 3개를 소비해 절대적인 데미지를 줄 수 있다. 슈퍼 콤보와 마찬가지로 메테오 콤보에서 슈퍼 캔슬도 가능하므로 연속기로서도 사용 가능하다.

스토리는 장중하게, 게임성은 단순하게…

구완게



아틀라스와 케이브의 신작이 등장한다. 타이틀이 좀 독특한 「구완게」는 최근 슈팅게임에서는 그다지 사용하지 않는 '지형'이라는 모티브를 채용, 기존 슈팅과는 차별성을 부여하고 있다

장르	횡스크롤 슈팅
제작사	아틀라스/케이브
발매일	미정

시대는 오쿠마치 시대 말기, 장소는 동쪽 나라. 시키가미라는 능력을 가진 자의 이야기…. 자연을 숭상하고, 요괴를 믿고, 밤의 어둠을 두려워했던 시절, 일부 사람들은 이상한 능력을 갖고있었다. 그 능력이라는 것은 시키가미라는 신을 자신의 안에 넣고 그것을 자신의 의지대로 조정하는 것으로, 시키가미 사자는 많은 사람들의 공포의 대상이었다. 그러나 그 시키가미 사자에는 무서운 전설이 있었다. 그 전설은 자기의 몸에 시키가미가 들어온 날로부터 1년이 되는 날, 그 자는 신에게 목숨을 빼앗기게 된다는 것이다. 그러나 그 일년 내에 신을 쓰러뜨리고 부적을 모아 황천의 문을 열고 거기에 있는 옥문산의 신을 무찌르면 주문이 풀린다고 한다. 엄청난 능력을 주는 시키가미, 그 능력을 이용하는 것은 그것을 사용하는 자의 능력 나름. 지금 3명의 시키가미 사자가 시련에 도전하려 한다. 각각의 이상을 가슴에 숨긴 채….

등장 인물 소개

히이라키 고사메



귀신잡는 집안에서 태어난 고사메는 어느 날 주술을 하던 중 사악한 기에 사로잡혀 시키가미가 안으로 들어오게 된다. 마음이 착한 고사메는 시키가미와 마음을 터놓고 허물없이 지내지만 아버지의 명령으로 집을 나오게 된다. 옥문산의 신을 쓰러뜨리고 무사히 시키가미를 없애버리면 집에 들어오는 것을 허락한다는 아버지의 말씀에 의해 고사메의 여행은 시작된다. 고사메의 시키가미인 팔비차(八飛車)는 고사메와 아주 사이가 좋지만 이 여행이 끝나면 영원히 이별을 해야 한다. 서로 그것을 이해하며 둘 사이의 우정으로 여행을 유지하고 있다. 돌아갈 수도 없고 오로지 운명에 따를 수밖에 없는 슬픈 여로에 몸을 맡긴 채….

카모노 켄스케



약제사로 수행 여행에 나선 켄스케는 어느 날 밤 산사에서 잠을 자다가 시키가미를 받아들이게 된다. 기린환(麒麟丸)이라는 이 시키가미는 굉장히 난폭해 그를 억제하지 못하고 휘둘리게 된다. 이대로 기린환이 자신의 내부에 있으면 자신의 생명이 흡수되어 버린다는 것과 옥문산의 신을 쓰러뜨려 이 시키가미를 없애면 자유를 얻을 수 있다는 것을 켄스케는 알고 있었다. 그러던 중 옥문산의 신이 거느리고 있는 푸른 눈동자의 여자아이 힘이 필요하다는 의뢰로 켄스케는 옥문산으로의 여행에 나서게 된다.

시신



동쪽 나라. 귀신의 얼굴을 하고 미쳐 날뛰며 사람을 잡아먹는 남자, 시신이 있다. 시신의 시키가미인 역왕(力王)은 말한다. "시신이여 사람이다. 사람의 고기를 먹어라! 그렇다면 너에게 영원한 생명을 주마" 고통에 미쳐 날뛰는 시신은 역왕을 따를 수밖에 없었다. 그러던 어느 날 아침 시신은 꿈을 꾸게 된다. 꿈에 나온 아름다운 여신은 "옥문산으로 가세요. 거기에는 자유가 있어요. 고통으로부터의 해방이 있어요"라고 말을 한다. 잠이 깬 시신은 그 꿈이야말로 신의 계시라고 믿고 여행에 나선다.

「구완게」는 이런 게임이다!

「구완게」는 레버와 샷, 봄(정식 명칭은 팔상탄(八相彈)의 버튼 2개로 조작하는 횡화면 슈팅이다. 또한 지형(플레이어가 통과할 수 없는 장애물)이 있는 것이 특징으로, 지형은 샷 공격이 통하지 않기 때문에 플레이어는 지형 뒤와 그 위에 있는 적을 쓰러뜨릴 수가 없다. 이때 활약하는 것이 바로 시키가미. 이 시키가미는 플레이어 본체에서 빠져 나와 움직일 수 있는 사자(使者)로, 하늘을 날 수 있기 때문에 지형 뒤에 있는 적을 공격할 수 있다. 즉 본체의 취약점을 보충하는 역할을 한다. 시키가미는 샷 버튼을 계속 누르는 것에 의해 조작이 가능하지만 시키가미가 움직이는 동안은 본체의 움직임이 제한되므로(현재 버전에서는 이동 속도가 상당히 느려진다고 한다) 시키가미를 마음껏 조정한다는 것이 어렵다.

시키가미는 샷 버튼을 계속 눌러 본체와 떨어뜨려 조정할 수 있다▶





▲ 여기저기 배치된 지형은 본체로는 공격할 수 없다. 지형의 맞은편에 있는 적은 시키가미를 불러 쓰러뜨려야 한다

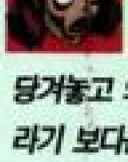
허우적의 주저리 주저리



간만에 일본 출장을 갔습니다. 일본이라는 나라는 박카스만 마셔도 정신이 몽롱·알딸딸해지고 속이 울렁거리는 이상한 나라입니다(하하~ ^^;;). 끄윽 쩝쩝~. 오! 마이 갓!! 지하철을 탔는데 '오×이×'가 나오려는 게 아니겠습니까? 그래도 꿀꺽꿀꺽(오잉? ^^;;;) 참았습니다. 그러나 그러나…… 이빨의 악물음과 분당 수십 회에 이르는 꿀떡거림에도 불구하고 너무도 시원하게 쫘~~아악하고 뭔가가 나와버렸습니다.
나는 죽어야해. 죽어야해. 위대한 대한민국에 수치야. 하지만 전 대한민국을 사랑합니다. 지하철을 후다닥하고 뛰어 내리면서 힘차게 외쳤습니다. "I' m Chinese"(난 중국사람)

백성진/부산시 동래구 명륜 2동 173-89 15/3

처음 뵙겠습니다. 허우적 누님. 처음 보내는 사연이니 잘 봐주세요. 이번호 허우적의 주저리 주저리를 보니 허우적님이 스토커에 시달리고 계신다구요! 그 얘길 들으니 한달 전 일이 생각나는군요. 저녁 7시쯤인가. 나와 큰누나가 TV를 시청하고 있었는데 전화가 왔어요. 큰누나가 전화를 받더니 인상을 쓰면서 끊더군요. 그러면서 하는 말이 어떤 미친놈이 나는 너의 스토커다 하는 거 있죠. 푸하하하 정도라고 생각했는데 이 인간 30번 넘게 같은 말만 하더군요(이런 독한 놈). 큰누나는 '니 어떤 놈이고'를 연발하더니 나한테 바톤을 넘기더군요. 그래서 저는 느끼한 목소리로 I LOVE YOU를 외쳤더니 바로 전화를 끊더군요. 허우적님도 당하지만 마시고 저처럼 해 보세요. 참고로 저의 목소리는 폐인에 가깝답니다. 그리고 이런 장난 전화하시는 분들! 전화비가 남아돕니까? 열심히 돈 버시는 부모님을 생각해서라도 이런 전화는 삼가하세요.
P. S 저번호로 짤린 DR. M님의 행방은? 직업을 바꾸셨나요? 아니면 폐인이 되버린건가?



이번 달에 사연들은 제가 스토커에 시달린 것에 대한 위로의 내용이 많았습니다. 근데 사실은 그게 아니라, 그게 아니라…; 죽을 죄를 졌습니다. 제가 얼마나 글을 못쓰는지 새삼 깨달았습니다. 사실 그 내용은 전화가 매일 밤마다 오기는 오는데… 쩝쩝…; 왜 자기 이름을 안 밝히는 겁니까? 게다가 포옥하고 이상야릇한 소리로 가슴에 불을 당겨놓고 왜 그냥 끊는 겁니까? 놀리는 것도 아니구. 전 그 사람이 너무 알고 싶습니다. 제가 폐인이 된 것은 전화에 시달려서라기 보다는 그 사람이 누군지 알고 싶어서였습니다. 제 소원은 백사장을 제가 손수건을 날리면서 "자기야 나 잡아봐"라고 하면서 앞에서 막 뛰면 뒤에 남자가 허우적허우적 두손을 휘저으면서 저를 잡으러 쫓아오고 그러다가 제가 넘어져 무릎에서 피가 나오면 그 남자가 호호해주는 걸 한번 해 보고 싶습니다. 그리고 나무를 가운데 두고 "나 어디 있게?"라고 하면서 고개를 오른쪽 왼쪽 왔다리 갔다리하는 멋진 놀이를 해 보는 게 제 소원입니다. 제발 제 소원이 이뤄질 수 있도록 빌어주세요.
P. S. DR. M은 얼굴은 제 아저씨뻘에 해당될 정도로 삭았지만 실은 대학생입니다. 그래서 학교로 돌아갔습니다.

정명훈/서울시 영등포구 당산동 2가 대우아파트 102-2306

누나아~! 화납니다. 세 번째입니다. 왜 안 뽑아 주시는 겁니까? 서운합니다. 크윽. 농담입니다. 허우적 누나. 그럴 수도 있죠. 뭐. 어쨌든 전의 엽서 두 장 다 잘 받아보셨죠? 그리고 누나는 왜 맨날 아픈 겁니까? 엉덩이, 발톱, 슬픕니다. 그런데 누나, 누나는 아케이드 담당이시잖아요? 그럼 아케이드 게임은 잘 하시나요? 저는 가정용을 더 잘하는데…. 그냥 누나가 좋아서 엽서 보내는 겁니다. 그래도 괜찮죠? 요새는 부모님 때문에 오락실도 못 갑니다. 아케이드에서 멀어져도 누나께 매달 엽서 올리겠습니다. 그럼 안녕히 계세요.



앞으로 매달 체크해서 한번이라도 엽서를 빼 먹는 달이 있으면 명훈이의 챔프 점수를 500점씩 삭감할 예정입니다. 싸나이는 한번 뱉은 말은 지켜야 된다는 말이 있습니다. 명훈이의 엽서로 책상을 도배할 예정입니다. 질문에 대한 답. 저 역시 아케이드보다는 가정용 게임을 더 자주 하게 됩니다. 근데 앞으로 명훈이를 파워 독자 중에서 가장 싫어하기로 했습니다. 명훈이는 정말 싫어요. 전 세상에서 닭을 제일 싫어합니다. 두 번째로 싫어하는 게 병아리입니다. 그리고 전 닭의 씨인 달걀도 안 먹습니다. 물론 과자 닭다리도 안 먹습니다(참고로 파워의 오랜 독자라면 1995년 12월호 챔프 가족이라는 만화를 보세요. 그 만화의 보라색 머리를 한 주인공이 바로 접니다. 그걸 보면 제 상태를 쉽게 아실 수 있을 겁니다). 근데 닭을 그린 것도 부족해서 닭살까지…; 내가 좋아? 닭이 좋아?



남택진/전남 장흥군 장평리 373

안녕하세요? 허우적 누나. 첨으로 허우적의 주저리 주저리 코너에 사연을 보냅니다. 저는 아무리 하고 또 해도 이런데는 결국 뽑히지 않았어요. 하지만 허우적 누나만은 믿겠어요(뽑아 주지 않을 것 같은 예감). 전 엄마한테 저희는 왜 안 뽑히는 거냐고 묻자. 엄마 왈 "우리집은 대대로 그런거 뽑히지 않아" 하시더군요. 허우적 누나. 우리집은 대대로 이런데 뽑히지 않는다는 게 믿겨지지가 않아요. 저를 뽑아 주실 순 없나요. 만약 뽑아 주신다면 올 가을에 버섯(느타리, 표고)을 드리겠습니다. 엄마께서 감사의 뜻으로 보내 드리겠대요. 뽑아 주시기만 하시면…. 그럼 허우적 누님만 믿을게요. 안녕.



온갖 뇌물과 특히 버섯에 약한 제 자신을 미워하면서 하지만 버섯을 너무 좋아한다는 것을 소리 높혀 외치며 택진이의 편지를 뽑았습니다. 대대로 뽑히지 않는다. 좀 암울하군요. 버섯(느타리, 표고)을 주겠다고 하는데도 뽑아주질 않았나요? 그럴땐 송이버섯을 주겠다고 해보세요. 으음. 세상에는 뇌물은 좋아하면서 버섯은 싫어하는 사람이 많나 봅니다. 전 버섯을 좋아합니다. 버섯도 먹는 거 맞죠? 그러면 버섯 좋아할래요. 버섯주세요. 그것도 많이 주세요. 냠냠~; 전 팽이버섯을 가장 좋아합니다. 희디흰 살결과 군살 하나 없이 쭉 뻗은 몸매, 다소곳이 고개를 숙이고 있는 그 모습이 바로 제 모습과 너무 똑같아서 말이죠. 하하~; 한번은 친구들과 버섯찌개를 먹다가 팽이버섯 때문에 10년동안의 우정이 갈기갈기 찢어질 뻔했죠. 한치의 양보도 없이…; 온갖 뇌물과 팽이버섯을 남자친구보다 더 좋아하는 허우적 올림. 버섯줘!!
P. S. 아마 버섯 중에서 팽이버섯이 제일 싸구려라고 하죠?

황규진/대구시 수성구 지산 2동 목련아파트 7동 403호

안녕하세요. 허우적 누나. 요즈음 너무 심심하네요. 허우적 누나는 시간날 때 심심풀이로 뭘 하세요?(질문 1) 전 심심할 때 음악으로 보낸답니다. 친구와 놀려고 해도 시간이 없어 놀지도 못합니다. 맨날 방구석에 처 박혀 있으니 답답하기도 하고 정말 돌아버리겠습니다. 방안에 혼자 있을 때 심심풀이로 가장 하기 좋은 것이 뭔지 허우적 누나의 생각을 듣고 싶습니다(질문 2). 그럼 질문 1과 질문 2의 답변 부탁드립니다.

질문 1. 잡니다. 죽도록.
질문 2. 잡니다. 죽도록. 자다 지치면 누워서 만화책을 봅니다. 죽도록. 그러다 또 잡니다. 깨면 게임을 합니다. 비트매니아. 트루 러브 스토리 2가 최근하고 있는 게임입니다.

우성민/창원시 반림동 현대아파트 109동 805호

전 창원에 사는 우성민이라고 해요. 이번 7월호 끝부분에 보니 꼬리뼈를 예전에 다치셨다구요? 참 아프셨겠어요. 저도 지금 많이는 아니지만 꼬리뼈가 조금 아파요. 저의 친구 덕분에 말이죠. 얼마전 점심시간에 제가 도시락을 먹다가 좀 흘렸습니다. 그래서 닦으러 휴지를 가지고 오는데 이때 자리에 앉으려고 했을 때 친구가 의자를 '쑥' 빼버리더군요. 그때 전 아무 것도 모르고 허공에 몸을 맡겼습니다. 하필 그때 꼬리뼈 있는대로 앉을게 뭡니까. 일어서고 앉을 때마다 아파서 그 친구를 바다에 던지고 싶습니다. 허우적님도 몸조심하세요.

그 부분이 말이죠. 장난이 아니죠. 아픈 걸로 따지자면 하루 24시간 중에서 단 일분이라도 안 아픈 시간이 없죠. 의자에 앉을 때 꼬리뼈를 타고 올라오는 움찔움찔한 고통. 서 있을 때 앙엉덩이에서 밀려들어오는 욱신거림. 걸을 때마다 대퇴부 근육의 이완에 따른 찌릿함. 다쳐보지 않은 사람은 상상을 거부합니다. 근데 제가 성민이 친구였다면 맨날 바다에 살았어야 했을 겁니다. 의자 빼는 건 보통이고, 연필 꽂아놓기(^^), 돼지표 본드 듬뿍 처놓기, 의자에다 물 붓기 등등 기억이 안나네요. 10년이나 지난 일이라서. 하지만 하느님은 역시 공평하십니다. 저 역시 고등학교 시절 한번도 마른 팬티를(하하~) 입고 집에 가 본 적이 없습니다(아! 물론 오줌싸개는 아닙니다). 아참 아참 기억나는 젖은 팬티 사건 얘기를 하나 하자면 보통 물세례는 하루에 한번. 한 컵 정도의 습격을 받는 것이 보통인데 그날은 종례시간 즈음해서 두 컵의 물세례를 받았습니다. 날도 더워서 대충 마를거라고 생각하고 젖은 팬티를 입고(참 쑥스럽네) 버스를 탔는데 쩝쩝…. 자리에 앉은 남학생들이 유심히 저를 쳐다보더라구요. 뭐 미인은 뭇남성들의 시선에 익숙한지라 무시하면서 룰루랄라. 그러나 옆에 있던 친구 "야. 너 팬티에서 물방울 떨어져" 참고로 제 친구들은 기차 화통을 통째로 삼켜버린 정도의 괴성의 소유자들입니다. 하여튼 그날 졸지에 많은 남학생들 앞에서 버스에서 서서 오줌 질질 싸는 지진아로 전락해 버렸습니다. 그밖에도 많은 일화가 있지만 지면관계상 생략합니다. 자세한 것을 알고 싶으신 분은 팩스 (02)3142-6820이나 하이텔, 천리안 GAMPOWER, 나우누리 네모네모로 문의바랍니다.

김정욱/경남 마산시 합포구 교방동 383-10 신정주택 102호

티오 허우적이 누나

안녕하세욧~♪ 우적이 누나. 으음. 첨으로 인사드리는 것 같네요. 전 경남에 거주하구 오락을 열렬히 사모하는 청욱이라고 해요. 누나도 비트매니아에 한동안 빠졌던 적이 있다고 하셨죠? 제가 이번에 얘기할 이야기도 그 비트매니아입니다. 며칠전 시내에서 비트매니아를 하는 것을 보았습니다. 누군지 보았더니 제 친구가 멋있는 폼으로 스테이지를 클리어하구 있었습니다. 주위엔 수많은 사람들이 대단하다는 시선으로 바라보더군요. 그날 이후 저도 그 오락을 잘~ 해서 사람들의 부러움의 시선을 받고시픈 마음에 오락실에서 연습하려고 했는데 자금이 딸리더군요. 그래서 친구에게 포켓 비·매를 빌려서 버튼이 뽀개져라고 연습했습니다. 그리고 드디어 D-DAY. 전 시내의 오락실로 들어가 당당히 돈을 넣고 오락을 했습니다. 주위에 사람들이 몰리는 걸 느꼈습니다. 떨리는 손으로 건반을 짚을 때마다 화면은 저에게 이렇게 호소하고 있었습니다. "FOOL"이라고…. 게임이 끝나고 주위를 둘러보았습니다. 아무도 없었고 꼬맹이 하나가 조용히 말했습니다. "진짜 못한다" 그후 그 기계만 보면 뽀사버리고 싶어지더군요.

P.S. 누나 정말 남자친구를 지하실에 가두고 촛농으로 사랑해주나요??

으음. 비트매니아라. 일본에서는 비트매니아류 게임을 하면서 난파(쉽게 말하면 이성을 꼬신다고 할 수 있죠)의 수단으로도 사용하고 있습니다. 빨·주·노·초·파·남·보의 염색 머리를 한 못생긴 사람이라도 올 GREAT의 스테이지 클리어라면… 멋있어! 멋있어.

그리고 한번은 이런 일이 있었습니다. 사나이 울프랑 같이 비트매니아 컴플리트 믹스를 하러 갔습니다. 삐쩍 말라 뼈만 앙상한 손가락으로 버튼을 마구마구 긁어대며 SKA를 올 GREAT 수준으로 클리어하는 사나의 울프의 모습을 뒤에서 지켜보시던 어떤 중년의 아저씨!! 그 중년의 아저씨, 울프의 뒷모습을 계속해서 지그시 쳐다보면서 '스으읍~'하고 입맛을 다시며 침을 '꼴깍꼴깍'하고 삼키는 게 아니겠습니까?? 이건 무슨 의미?? 참고로 사나이 울프는 맛이 없습니다.

P.S. 으음. 많은 독자들이 제가 거짓말을 한다는 지적이 있었습니다. 그동안 제가 했던 말 중 유일한 거짓말이 바로 지하실에 가둔다는 거였습니다. 집에 지하실이 없는 관계로 지하실에 가두지는 않습니다. 하지만 진짜로 촛농으로 사랑은 표현합니다.



손봉기/경북 안동시 용상동 현대아파트 213/1008

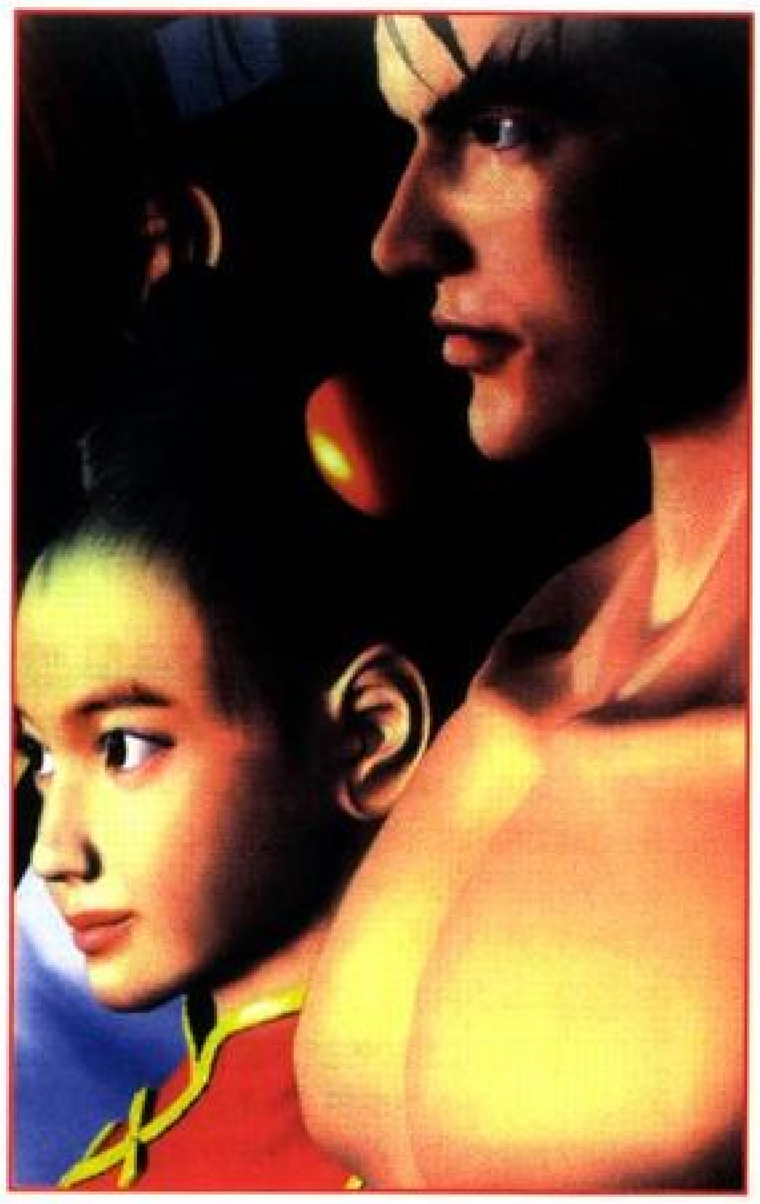
안녕하세요 허우적님. 저는 파워를 사랑하는 봉기랍니다. 우선 허우적님. 으음. 부르기가 너무 길군요. 누님이라 하지요. 느끼해도 참으시고 잘 들어 들어주세요. 제가 약 한달전 파워에 너무나도 나오고 싶은 나머지 아트 갤러리에 베낀 그림을 보냈습니다. 기다리던 7월달 파워가 나왔고 제가 나와 있는 걸 보고 무지하게 좋아했습니다. 그런데 옆의 글을 읽어보니 전 완전히 나쁜 ×이였습니다. 그 기사를 읽은 친척, 친구 측근들은 한두명씩 저를 떠나고 있습니다. 학교 가기도 겁납니다. 그래서 아트 갤러리 담당자 천년 펭귄을 증오, 능멸, 멸시…, 청부살× 등 아주 나쁜 생각을 했습니다. 그러나 펭귄의 따가운 충고에 정신을 차리고 나의 그림을 그리려고 합니다. 누님 이제 그만 쓸게요. 쪼오옥~.



완전히 KO패를 당했군요. 하지만 난 천년펭귄이 착하다고 봐. 그렇게 사악한 짓을 하다니. 옛날에 중학교때 연습장을 하루에 10장씩 채워 오는 숙제가 있었습니다. 너무 하기 싫어서 뒤에 먹지를 대고 마구잡이로 휘갈겨 써서 한번에 몇 장씩 채우는 영리함을 보였던 제 과거가 생각이 나는군요. 제가 영리함이었다면 봉기는 사악함이 아닐까?? 근데 제가 천년펭귄을 아는데 아마 그림에서처럼 톱을 갖고 덤빈다고 해도 눈 하나 깜짝 안 할 강인한 녀석입니다. 그러니깐 자기 몸에서 피가 나오는 걸 즐긴다고나 할까요. 한번은 천년펭귄이 손에 피를 질질 흘리면서 "누나 피가 좋아요"라고 웃으면서 저한테 오는 게 아니겠습니까. 자신의 희디흰 손등이 너무나 아름다워 보여 스윽 하고 한번 그어보았다고 합니다. 봉기는 오늘부터 밤길을 조심하도록 하세요.

P. S. 아참 천년펭귄은 담배 안 피워요.









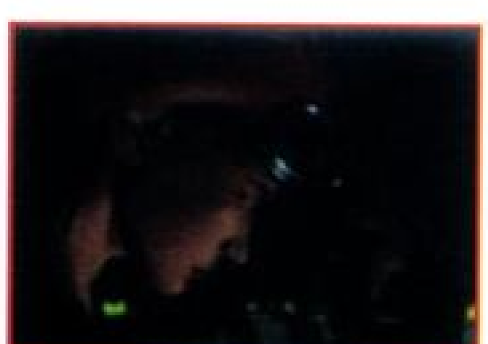
철권, 그 뒷이야기를 소개한다






제 1회 대회로부터 22년, 총 출전자수 38명. 많은 출전자가 울고 웃는, 다양한 드라마를 연출해 온 'The king of Iron Fist Tournament'. 철권의 역사는 미시마가문의 부자간 싸움(손자를 포함) 역사와 함께 하고 있으며, 또한 그들은 매회마다 분쟁의 씨를 뿌려왔다. 미시마가문 일당과 그들을 둘러싼 자들의 이야기를 다시 회고해 본다.





THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT

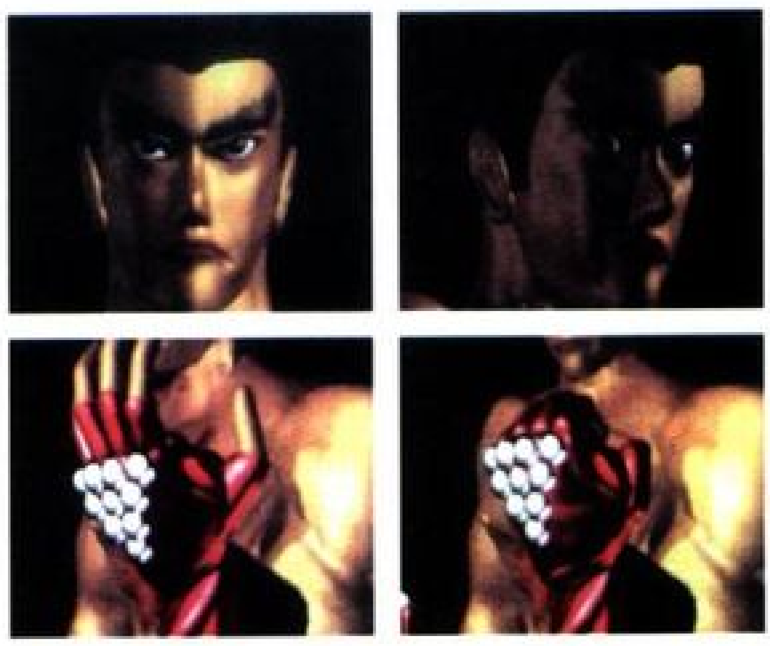
- THE INCIDENTS -

미시마 헤이하치가 사설 부대 결성에 필요한 병사를 모으기 위해 개최한 'The king of Iron Fist Tournament'. 철권시리즈의 다양한 에중극은 지금부터 시작된다.

에피소드 - 카즈야, 대회에 참가하다





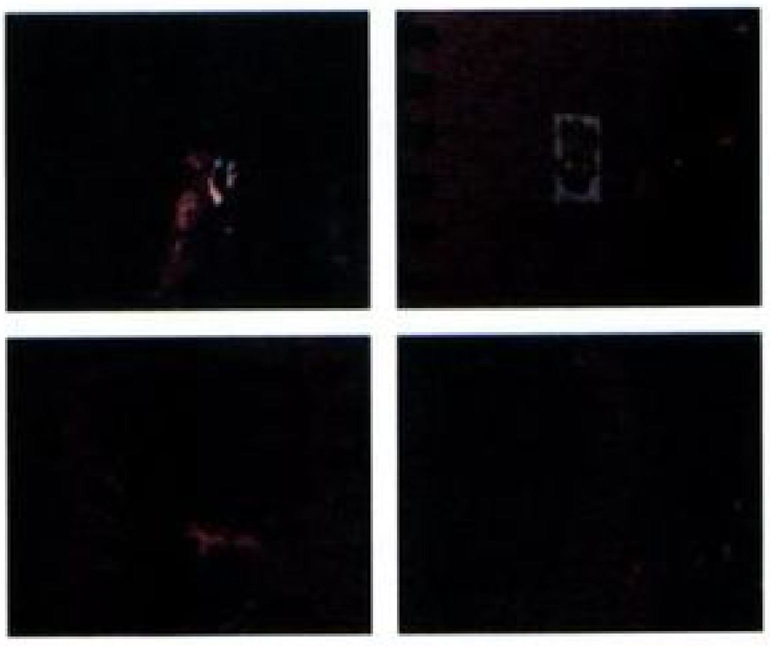


▲ 아버지에 대한 복수와 쿠데타 실현을 맹세하며 주먹을 쥔다

아버지가 싫어하는 것을 가장 좋아하고, 아버지를 방해하는 것을 직업으로 하는 미시마 헤이하치의 아들 카즈야 역시 아버지를 쓰러뜨리기 위해 이번 대회에 출장한다. 목적은 아버지 살해!! 그는 목적 달성을 이루기 위해 미시마재벌의 부를 이용, 세계 규모의 쿠데타를 계획한다. 쿠데타라고 하니깐 대단한 것같이 들리겠지만 단순히 아버지가 쌓아올린 재력과 그 세계를 파괴하겠다는 원망(願望)이 바뀐 것뿐이다. 이런 카즈야의 아버지에 대한 철저한 증오심을 보면 헤이하치가 불쌍하게도 느껴지겠지만, 카즈야 역시 태어났을 때부터 아버지를 증오했던 것은 아니다. 이 모든 미움과 증오의 근원은 헤이하치가 어린 카즈야를 절벽 아래로 밀어 떨어뜨린 것에서부터 시작된다. 여하튼간에 둘 다 똑같은 놈들이다.

에피소드 - 폴, 생애의 라이벌과 격돌하다





▲ 폴과 마찬가지로 쿠마는 타도 폴을 목표로 헤이하치와 함께 수행을 한다

전설적인 공수가(극진공수) 윌리 윌리암스를 동경해 격투기를 시작한 폴 피닉스. 보다 강한 상대를 찾기 위해 대회 출장을 결의한 그는 밤낮으로 수행에 매진, 자신을 단련시켜 간다. 폴의 그런 강렬한 마음은 결승 토너먼트까지 연승을 해 온 불굴의 격투가와 대면했을 때 훨씬 더 강하게 표출될 것이다. 그러나 시합 당일, 그는 대전 상대로 눈앞에 나타난 쿠마의 모습에 어이없어 한다. 하지만 자신이 동경하는 윌리 윌리암스 역시 쿠마와 대전을 했던 전력을 가진 격투가라는 사실을 알고 자신도 쿠마를 죽이고 이름을 알리고자 쿠마와 전투를 시작한다. 격전 끝에 승리. 하지만 승리에 기뻐하는 것도 잠깐. 자신이 쿠마와 격전을 벌이고 있는 사이에 대회가 끝났다는 것을 알고 다시금 황당해한다.



에피소드 - 니나, 동생에게 방해받다

카즈야와 마찬가지로 피를 나눈 육친을 증오하는 니나와 안나 윌리암스 자매. 철이 들었을 때부터 서로를 미워하기 시작한 이 자매는 암살자인 아버지가 후계자로 니나를 선택한 후부터 그 관계는 회복할 수 없을 정도로 악화된다. 이번 대회에 헤이하치 암살 임무를 띠고 암살자로 출장한 니나는 거기서 엔트리되어 있는 안나를 발견한다. 그 순간부터 대회는 자매간의 싸움을 매듭짓기 위한 무대로 바뀌고 결국 니나는 헤이하치 암살에 실패하고 만다. 그 이후 동생에 대한 미움은 더해가지만 절대로 인연을 끊지 않는 것을 보면 그녀들의 미움은 애정의 반대 표현일지도….

· 하이힐 사건

동생 괴롭히기 첫 번째. 자신의 하이힐 한쪽이 없어지자 언니인 니나를 의심해 격렬히 항의하는 안나. 이에 화가 난 니나는 안나의 따귀를 때린다. 범인은? 물론 니나.



· 몰래 사진 찍기 사건

동생 괴롭히기 두 번째. 샤워하고 있는 안나의 방에 몰래 잠입. 안나의 나체 사진을 찍는다.



· 수영복 사건

동생 괴롭히기 세 번째. 바캉스를 하고 있는 니나와 안나에게 3명의 남자가 다가온다. 그중 2명이 안나에게 말을 걸자 이에 분개한 니나. 남자들 앞에서 안나의 수영복을 벗겨버린다.

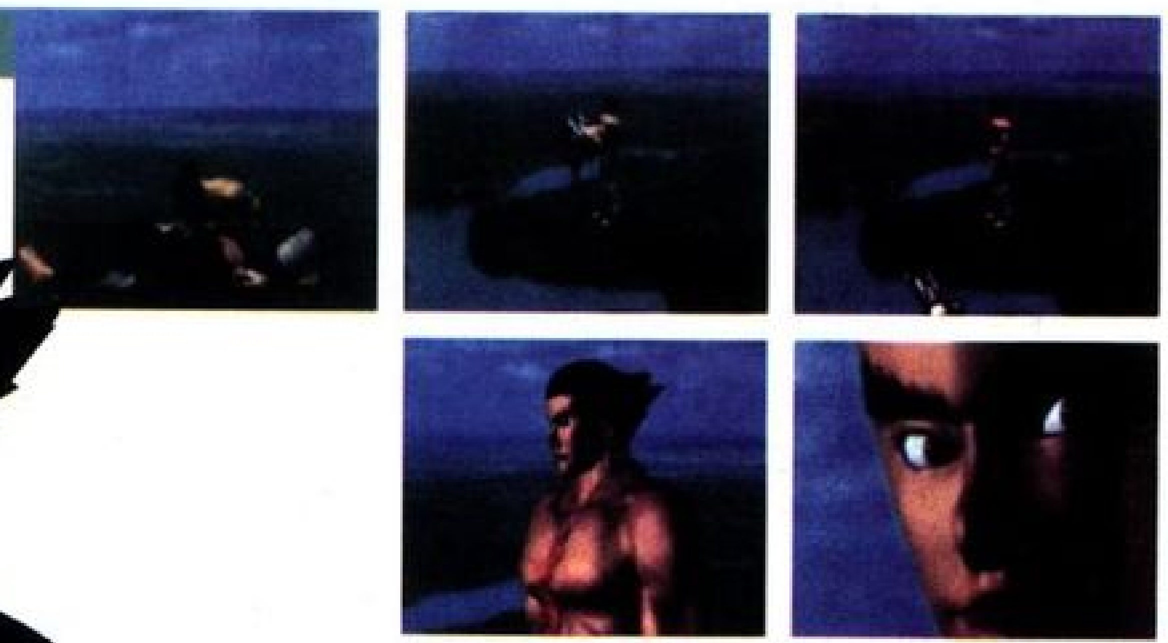


에피소드 - 간류, 미셸에 반하다

'처음 만난 그 순간부터 사랑의 꽃은 피기도 한다'라는 말대로 그 사랑의 꽃이 핀 자가 있으니, 그 자가 바로 씨름세계에서 거친 행동으로 추방당한 폭력남 간류. 간류에게 핀 꽃의 이름은 미셸. 이번 대회에서 마음을 전할 수 없었던 간류는 이후 오랫동안 그 꽃을 소중히 키워 나간다.

에피소드 - 카즈야, 아버지를 절벽에서 떨어뜨리다

대회 최종 결전. 오랫동안 계속되어 왔던 증오와 원망의 힘으로 카즈야는 멋지게 헤이하치를 쓰러뜨린다. 시합 종료후 카즈야는 이미 빈사상태에 있는 아버지를 안고 천천히 걷기 시작한다. 그들이 도착한 곳은 깎아지른 듯한 절벽의 끝. 흡사 꿈에서까지 본 순간이다. 자신이 절벽에서 던져졌을 때의 공포와 절망을 아버지에게 되돌려주는 것이 카즈야의 복수였던 것이다. 그 이후 절벽에서 떨어뜨리는 것은 미시마가문의 전통이 되어 직계 피를 이은 남자들 사이에서 끊임없이 반복되어진다.







에피소드 - 로우, 거금을 손에 넣다

카즈야의 우승으로 일확천금의 꿈이 깨져버린 로우는 대회 경비 때문에 땡전 한 푼 없는 무일푼이 된다. 큰 쇼크를 먹은 나머지 기운을 잃고 점점 더 초라해져 가는 나날을 보내게 된다. 그러던 어느 날 어딘가에서 들려오는 말발굽 소리에 정신을 차려 고개를 들어보니 이런! 지폐 뭉치가 눈앞에!! 그것은 의적집단인 '만당'의 요시미츠가 준 돈으로 로우는 그것을 밑천으로 자신의 도장을 연다. 상당히 불가사의한 인연이다.



▲ 휘날리는 지폐, 그것을 줍는 로우

철권 시리즈 캐릭터 페이스 변천

철권 캐릭터의 최대 매력은 개성적인 얼굴에 있다.
「1」에서는 캐릭터의 그 흉측함에 놀라게 되고 「2」와 「3」에서는 그 전 시리즈와의 차이에 놀라게 된다.

예 1 마샬 로우

전체 캐릭터 중 가장 심하게 변화한 캐릭터.



▲ 아들 포레스트 로우

예 2 요시미츠

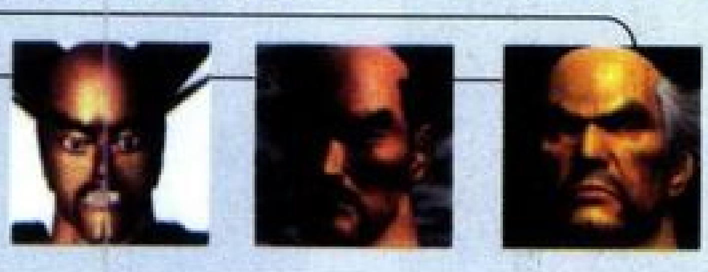
매회 전신이 리뉴얼되고 있는 요시미츠는 그 회를 거듭할 때마다 점점 더 인간과 동떨어지고 있다는 설도 있다. 「3」에서는 도대체 어디가 난자인지 알 수 없을 정도로 변화했다.



■ 전 시리즈 등장 캐릭터 페이스 리스트

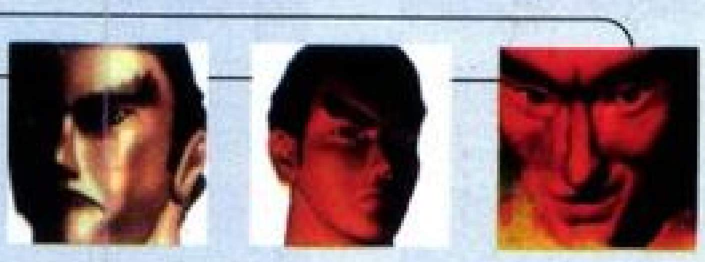
헤이하치

흉악범같은 인상에서 관록있는 아저씨의 모습으로. 나이를 먹어도 머리는 뾰족한 상태이다.



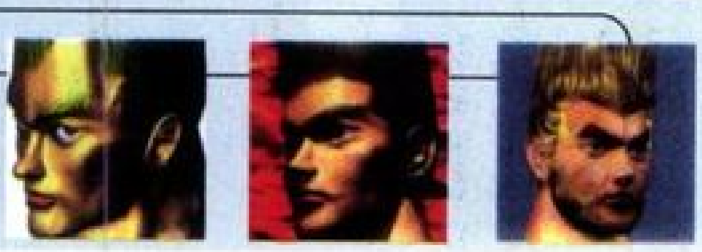
카즈야

냉혹하고 극악한 웃음이 특징인 카즈야. 머리는 역시 뾰족한 상태.



폴

나이에 맞게 조금씩 인간미를 느낄 수 있는 얼굴로 바뀐다. 하지만 바보같은 모습은 변함이 없다.



니나

냉동수면 중에 더욱 아름다워졌다.



안나

원래는 눈꼬리가 처졌었는데 「2」이후는 그런 모습을 볼 수 없다. 니나와 마찬가지로 수면 중에 더욱 이뻐졌다.



킹

가면을 쓰고 있어 변화는 없지만 킹 2세는 가면을 리뉴얼하였다.

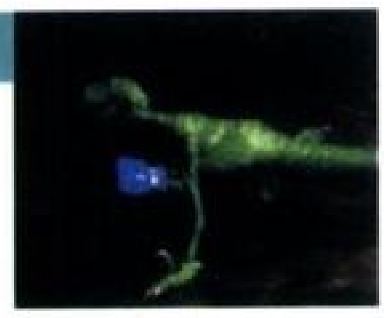


THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 2

- THE INCIDENTS -

제 1회 대회로부터 2년, 미시마재단의 총수가 된 카즈야가 제 2회 'The king of Iron Fist Tournament'를 개최한다. 그 목적은 과거 헤이하치와 마찬가지로 사설(私設) 부대의 인원을 모집하기 위해서이다.

에피소드 - 카즈야, 사설 부대를 결성하다





미시마재단의 총수가 된 카즈야가 제일 처음 시작한 것은 다른 나라의 군대에 필적할 정도의 힘을 가진 사설부대의 창설이었다. 그리고 그 군사력을 가지고 북해도에 자신이 지배하는 완전 독립 국가 제 1호를 건설한다. 그러나 현재 자신의 부대 힘으로는 세계를 수중에 넣을 수 없다고 판단한 카즈야는 제 2회 'The king of Iron Fist Tournament' 대회를 개최해 부대 강화를 위한 인원 모집과 눈에 거슬리는 격투가 말살을 계획한다. 그 목적을 위해 대회에 투입된 것이 백두산을 비롯한 5명의 부대원들. 그중 2마리는 군사용으로 훈련된 캥거루와 호박으로 봉인된 곤충에서 채취한 DNA로 만든 공룡. 카즈야는 사설부대 편성의 일환으로 군용 애니멀단의 결성도 생각하고 있었던 것 같다. 여하튼 애니멀단 결성을 위한 연구로 인해 나중에 비밀 조사관인 준과의 운명적인 만남도 낳게 된다.

에피소드 - 헤이하치, 절벽에서 기어올라오다



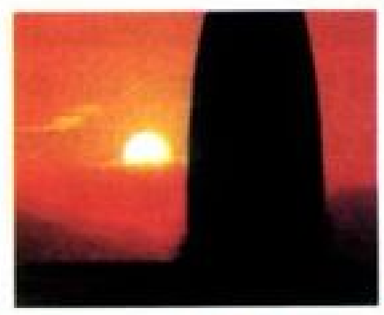


카즈야에 의해 절벽에서 내던져진 헤이하치. 그 깎아지른 듯한 절벽에서 무방비 상태로 던져졌는데 어떻게 살 수 있었는지는 알 수 없지만(아마 재수좋게 나무에 걸리면서 떨어졌을 것이다), 그 뒤 헤이하치는 절벽 아래에서 상처를 치유하고 비 내리는 밤에 절벽을 기어오르는 기적의 생환을 이룩한다. 그것도 바위 표면이 미끄러지기 쉽고 앞이 잘 보이지 않는 비 내리는 밤에. 여하튼 근력도 엄청나겠지만 헤이하치를 그렇게까지 움직이게 한 카즈야에 대한 집념이 더욱 섬칫하다. 죽음의 구렁텅이에서 소생한 헤이하치는 산에서 은둔하면서 몸을 단련하기 시작한다. 물론 쿠마도 함께. 쿠마는 헤이하치와 마찬가지로 절벽에서 내던져졌는지, 집에서 쫓겨났는지, 아니면 카즈야에게 구박을 받았는지 알 수는 없지만 쿠마는 지상으로 되돌아 온 헤이하치와 합류하게 된다.

에피소드 - 왕, 미시마가문 근절 프로젝트에 실패하다



나쁜 일만을 일삼고 있는 헤이하치와 카즈야를 쓰러뜨릴 수 있는 격투가를 찾고 있는 왕. 지난 대회 종료 후 슬럼프에서 회복하지 못하고 있는 리를 눈여겨본 왕은 그를 훈련시켜 두 부자의 암살 계획에 이용하려 한다. 그러나 리는 자기의 야심과 복수를 위해 자신의 의지로 대회에 참가하게 된다. '타도 카즈야'라는 목적은 같지만 리 안에도 카즈야와 같은 악의를 감지한 왕은 새로운 격투가를 찾기 위해 대회에 출장한다. 거기서 카자마 준이라는 순수한 마음의 소유자인 격투가를 만나지만 결국 준도 카즈야를 쓰러뜨리지 못하고 왕의 계획은 실패로 끝나게 된다.


▲ 죽은 친구의 무덤 앞에서 술을 마시는 왕. 둘이 술을 주고받으면서 마시는 날을 회상하고 있는 것일까



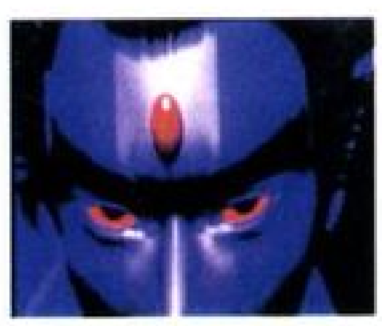

에피소드 - 준, 카즈야에게 접근하다

어느 날 아버지의 혼령을 보고 영감에 눈을 뜬 준. 동물과 마음이 통하는 그녀는 자연보호단체의 비밀 조사관이 되어 자연을 지키기 위해 활동한다. 미시마재벌의 밀수정보를 포착한 준은 대회에 참가하고 되고, 거기서 주최자인 카즈야 안에 내재되어 있는 신비한 존재를 발견한다. 그 존재가 도대체 무엇인지는 알 수 없지만 그녀는 카즈야가 그 신비한 힘에 영향을 받고 있다고 느끼고 그 힘으로부터 그를 해방시키려 한다. 그리고 이번 대회부터 1년 후, 준은 카즈야의 아기를 낳아 고향에서 키우게 된다.

에피소드 - 카즈야, 데빌화되다



데빌과 엔젤은 육체의 주인인 카즈야가 위기에 빠졌을 때 그 존재를 수호하기 위해 나타난다. 최종 결전 종료 후 헤이하치에 의해 쓰러진 카즈야는 데빌 카즈야로 변화. 완전히 데빌에 지배되는 카즈야의 모습은 데빌의 그것에 가깝고 그 힘 역시 더 강력하게 되었다. 이때 엔젤이 나오지 않은 것은 카즈야의 정신이 데빌에 가깝기 때문이다.



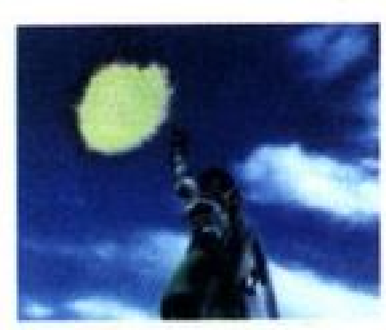


▲ 무언가를 파괴할 때 이마에서 광선을 쏘고 하늘을 향해 올라간다

에피소드 - 요시미츠, DR. 보스코노비치를 구출하다

우주 에너지 연구 기관에서 의수를 손에 넣은 후 그 회전기가 더욱 강력해진 요시미츠. 그는 그 회전을 이용한 비행 기술을 사용, 붙잡혀 있던 보스코노비치 박사를 구출한다. 이 사건을 계기로 둘 사이에 우정이 싹터 요시미츠는 박사의 도움으로 더욱 기묘한 모습으로 변해간다.





▲ 여기서 처음 등장하는 보스코노비치는 잭의 친부모이기도 하다

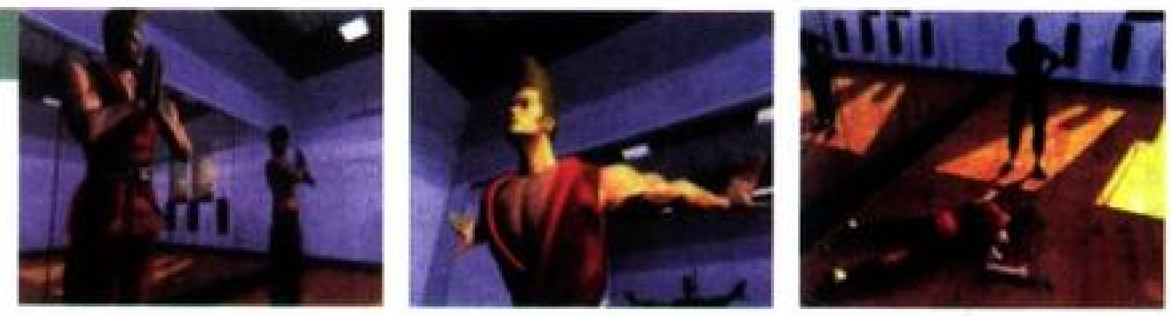
에피소드 – 아버지와 아들의 싸움, 드디어 결말을 맺다



카즈야가 절벽에서 떨어진 후 17년, 오랜 세월에 걸쳐 계속되어 왔던 부자간의 싸움이 이번 대회의 최종 결전에서 종지부를 찍게 된다. 결말은 헤이하치의 승리. 지난 대회에서 카즈야에 의해 절벽에 내던져진 후 거우 부활한 헤이하치는 이번에야말로 카즈야의 숨통을 완전히 끊어버리기 위해 타오르는 용암 구덩이에 아들을 던져 버린다. 카즈야를 삼켜버린 용암 구덩이는 헤이하치가 사라지는 것과 동시에 불기둥을 내뿜는다. 이로 인해 두명의 아들을 매장한 헤이하치는 이후 20년간 미시마재벌의 총수로 군림하게 된다.



에피소드 – 폴, 로우와 친한 사이가 되다



대전 중에 화려한 로우의 서머 솔트에 감격했는지 대회 종료 후 폴은 서머 솔트를 배우기 위해 로우의 도장을 방문한다. 그 이후 둘은 수행 동료로서 서로의 기술을 연마한다. 제 3회 대회에서 폴은 완성판은 아니지만 서머 솔트를 사용할 수 있게 된다.

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

- THE INCIDENTS -

제 2회 대회로부터 19년 후. 헤이하치는 인디오 유적에서 발견된 투신의 힘을 얻기 위해 다시 대회를 개최한다. 그리고 거기에는 카즈야의 아들 진의 모습도 보이는데….

에피소드 – 아머 킹, 킹 2세를 육성하다



프로 레슬링계의 왕자 아머 킹에게 전해진 라이벌의 부고. 좋은 라이벌이자 친구였던 킹의 죽음에 그는 깊이 상심한다. 그러나 얼마 후 킹이라는 이름의 레슬러가 다시 링에 나타났다는 소문을 듣게 된 아머 킹. 그는 바로 킹의 고아원에서 자란 청년으로, 아머 킹은 그의 매니저가 되어 그를 1류 레슬러로 훈련시킨다. 그리고 4년 후 강력한 레슬러가 된 킹 2세는 아머 킹의 의지대로 1세를 살해한 투신에게 복수하기 위해 대회에 출장하게 된다.

에피소드 – 간류, 달려!!

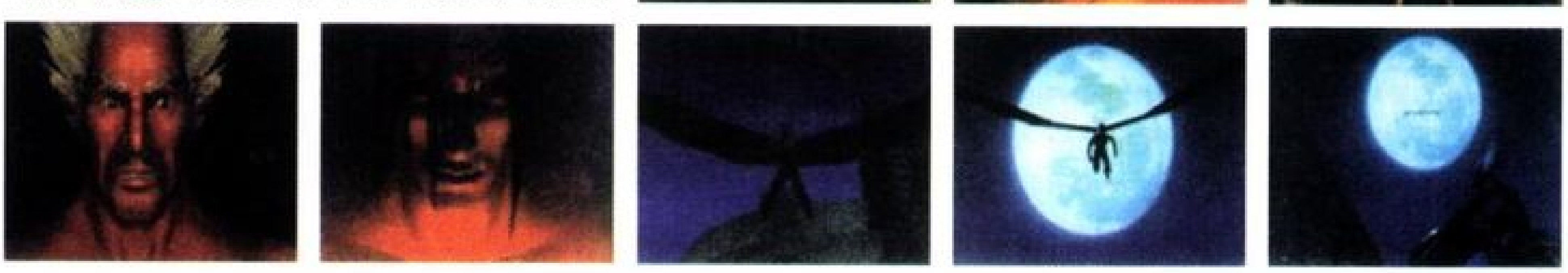


세계 최강의 남자를 지향하는 간류가 이번 제 3회 대회에 출장하지 않은 것은 아니다. 혹시 사랑하는 미셸이 참가했을지도 모른다는 생각이 들자 철권 대회장을 향해 달리기 시작하는데…. 열심히는 달렸지만 결국 간류는 대회 개최 시간에 늦어 당연히 이번 대회에 엔트리되지 못한 것이다. 하지만 그는 아직도 그 사실을 몰라 회장을 향해 계속 달리고 있다.

에피소드 – 진, 데빌화하다



4년전, 헤이하치는 오우거에게 어머니를 잃고 자신에게 온 진을 받아들여 미시마류 공수를 전수해주고 학교에도 보내는 등 진을 극진히 보살핀다. 그러나 그것은 진을 이용하기 위한 헤이하치의 거짓 선의이다. 더욱이 진의 내부에 카즈야와 동일한 위험한 힘이 내재하고 있다는 것을 감지하고 그를 이용한 후 정리할 생각까지 하고 있다. 대회 종료 후 진은 그런 헤이하치의 음모에 의해 쓰러지고 만다. 그리고 부활!! 헤이하치의 예상대로 진은 카즈야의 데빌을 이어받은 것이다. 할아버지의 배신에 절망하며 데빌화한 진은 날개를 펼치고 하늘로 날아가 버린다.



에피소드 – 쿠마 2세, 팬더에게 차이다



쿠마는 샤오유와 함께 다니는 팬더에게 반하게 된다. 그리고 대회가 끝난 후 쿠마는 용기를 내어 샤오우 일행이 다니는 미시마공업전문고등학교 앞에서 팬더에게 구애를 한다. 하지만 그 둘은 모르는 척 쿠마 앞에서 사라져 버린다. 사실은 팬더는 쿠마와 달리 처음 만났을 때부터 그에게 좋은 감정을 갖고 있지 않았고 샤오유도 그것을 알고 있었다고 한다. Ⓟ

우리 나라 애니메이션은 현재 제작 중!!

[메이 LEE]

현재 제작 중이거나 제작이 거의 완료된 국내 애니메이션은 생각보다 훨씬 많은 편이다. 이번 달에 소개하는 「원더풀 데이즈」를 비롯, 지난 달에 소개했던 「알렉산더」, 그리고 「누들누드 외전」, 「장난감전사 지누」(서울무비), 「아이언」(한신코퍼레이션), 「성춘향던」(투너신), 「마일로의 대모험」(선우엔터테인먼트), 「Danger World」 (새한동화), 「진짜사나이」 (신우프로덕션), 「효녀심청」(비전프로), 「하얀마음 백구」(문성동화), 「에이스사가」 (오디스스튜디오) 등 이름만 들어도 우리 나라 애니메이션이 발전하고 있구나 하는 뿌듯함마저 들 정도이다.

그렇다고 우리 나라 애니메이션 산업의 전망이 밝기만 한 것도 아니다. 아직까지 영세성을 면치 못한 제작사도 있고, 기획력도 조금 부족한 것도 사실이다. 일본 애니메이션의 하청 작업을 하다 이제 조금 기술이 쌓이기 시작하고 작업 환경(컴퓨터의 진화 등)이 좋아 짐에 따라 이제 슬슬 우리의 작품들이 선보이기 시작하지만 중간에 자금의 어려움으로 인해 처음 의도와는 다른 방향으로 전개된다던가, 심하면 잠시(?) 쉬는 경우도 종종 발생하기도 한다. 참으로 안타까운 일이다.

아무튼 '파워'에서는 매 달 하나 이상의 국산 애니메이션을 미리 소개하여 독자 여러분들의 국산 애니메이션에 대한 선입견을 조금이나마 부술 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

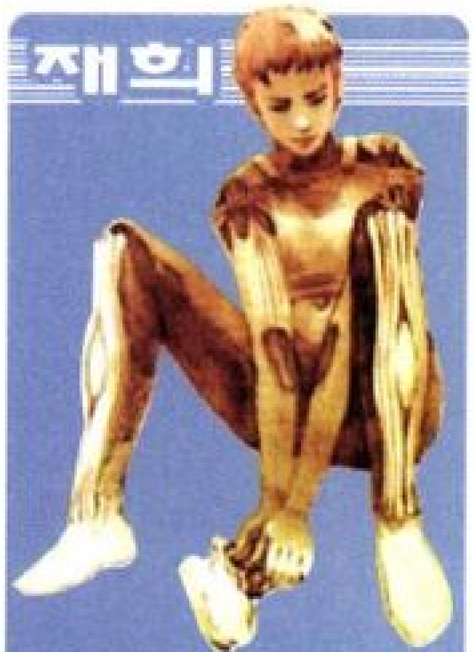
세계 최초의 복합 디지털 애니메이션

원더풀 데이즈

장르	SF
제작사	주)필름앤웍스양철집
개봉일	2000년 예정



파괴된 환경을 복원하려는 두 그룹. 목표는 같아도 방식은 다르다. 그리고 두 그룹을 이끄는 형제의 갈등과 애증이 잘 묘사된 극장용 장편 SF액션 애니메이션

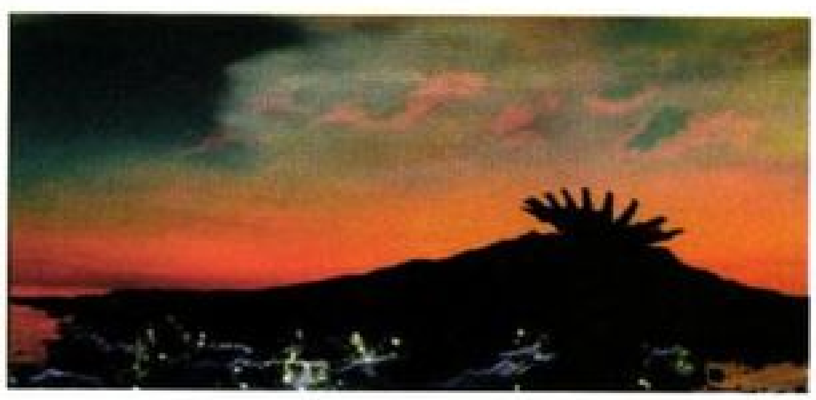


블루 스카이의 요원. 코드명 에타. 냉철하고 현명한 현실적인 여자. 그녀의 임무는 수하를 죽이는 것이다. 그러나 그녀의 가슴속에 담겨진 수하에 대한 사랑의 감정 때문에 번민하고 최후의 선택을 하게된다.



자유와 생존을 위해 싸우는 마르의 청년 결사 조직. 블루 스카이와 대립하고 있으며 자신들의 생존 공간을 확보하는 것이 가장 큰 목표다. 조직원 대부분이 비행족과 오토바이 족이다.

이 영화는 환경오염으로 인해 자신들이 살던 땅을 버리고 낯선 곳으로 이주해 간 인류의 다음 세대들이 펼치는 이야기를 담고 있다. 선조들의 부주의로 인해 피폐해지고 더럽혀진 인공섬 '시실'에서 살아야 하는 젊은이들. 그들은 아름다운 자연을 잃어버렸고 진정한 자유와 사랑도 잃어버렸다.



더욱이 그 곳의 젊은이들은 파괴된 환경을 정화시키는 방법을 두고 서로 대립하게 되었고, 각각의 그룹을 이끄는 리더는 아이러니컬하게도 어릴 때 헤어진 형제지간이다. 자신들의 신념을 위해 살아가는 젊은이들은 사사건건 대립하고…. 그러는 사이 대지는 스스로를 정화시키기 시작한다.

20세기 마지막 화두인 환경문제를 다룬 새로운 방식의 애니메이션이라는 이유로 국내가 아니라 해외에서 먼저 주목받기 시작한 「원더풀 데이즈」는 현재 호주, 프랑스, 일본의 애니메이션 배급 및 머천다이징 회사들과 지역별 판권 판매에 관한 협의를 진행중이다.









이런 3단계의 레이어(LAYER)는 기술적으로 애니메이션을 보다 입체적이고 사실감 있게 표현해 줄 뿐 아니라 각 단계를 보완하여 심도를 높여주어, 실사와 애니메이션의 획일화된 구분을 없애는 새로운 시도이며, 이런 다양한 기법이 전편에 사용되는 것은 국내 뿐 아니라 세계적으로도 처음이다.

이러한 방식에 대해 전체 디렉팅을 담당한 김문생 감독은 '이러한 제작 방식은 기존 애니메이션이 줄 수 없는 심도와 극적 리얼리티를 제공할 것이며, 3D디지털의 단점인 메탈릭한 요소를 없애면서 상상력을 현실로 바꾸는 힘이 될 것이다. 그리고 디즈니 애니메이션이나 일본 애니메이션과는 다른 우리만의 차별화 요소이다' 라며 자신감을 표명하고 있다.

애니메이션과 실사의 경계를 허무는 새로운 스타일의 복합 디지털 애니메이션

청소년과 성인(15세 이상)을 대상으로 하는 이 영화는 표현의 사실감과 심도를 높이기 위해 실사 영화에서나 사용하는 미니어처와 매트 페인팅을 활용하여 전체 배경을 처리했다. 그리고 CG를 이용한 3차원 소품(무기, 오토바이, 비행기 등 3D Digital equipment)과 특수효과를 2D캐릭터와 합성하는 복합 제작방식을 택했다.

film & work 양철집 소개

'film & work 양철집'은 10년 이상의 영상연출 경력을 가진 김문생 감독에 의해 만들어진 영상 제작 및 마케팅 전문 회사이다. 특수촬영을 전문으로 하는 김문생 감독은 그의 오랜 파트너인 아트디렉터 이석연과 함께 웃음을 담은 초현실적 영상을 만들어 왔다. 이들은 계획한대로 진행하는 탁월한 실행력, 그리고 이런 실행력을 바탕으로 SFX장르를 개척해 왔다. 클레이메이션, 실사와 미니어처의 합성, 2D 셀 애니메이션과 미니어처의 합성작업이 이들의 손을 거쳐 이미 1990년부터 국내에 선보였다. film & works 양철집은 현재 TV-CF 제작팀과 영화 사업팀으로 나뉘어져 있으며 영화 사업팀은 2000년 개봉 예정으로 극장용 장편 애니메이션 「WONDERFUL DAYS」의 데모버전을 제작 중이다. 한편으로는 99년 4월에 제작에 들어갈 극장용 영화 「레인트리」도 준비하고 있다.







코드명 델타. 잃어버린 동생을 찾기 위해 블루 스카이에 입문했다. 델로스와 의사소통이 가능한 인물이다. 최근 들어 불안정해진 델로스의 상태를 걱정하지만 그도 재희에 대한 사랑으로 방황하게 된다.



지브롤터의 바다를 사랑하는 마르 지역의 인물. 리더십과 강인한 정신력으로 블루 스카이를 위협하는 존재이기도 하다. 10대 때부터 동산노인에게 냉혹한 킬러로 훈련받았으며 동의 델로스가 환경을 오염시키는 주범이라고 믿고 있다.









열린 공간으로 나선 코스프레

SEK '99에 모습을 보인 코스프레인들

지난 6월 26일 컴퓨터와 그 관련 상품을 소개하는 SEK '99 전시회에는 묘한 차림을 한 집단이 끼어있었다. 그들은 바로 컴퓨터 통신을 주 활동무대로 하는 코스프레 동호인들이었다. 하이텔 GAME NET의 초청으로 회장에 모습을 드러낸 그들의 모습에 전시회를 찾은 많은 관람객들의 눈길이 모아졌다.

음지에서 양지로?!

국내의 '코스프레' 및 관련행사는 동호인들끼리만 즐기는 '폐쇄적인 문화'라는 인식이 강했다. 같은 코스프레 행사라고 할 지라도 본고장 일본에서는 일반인들도 함께 참여하며 즐길 수 있는 행사인데 반해 우리 나라의 코스프레는 그렇지 못했던 것이 현실. 국내의 코스프레인들이 본의 아닌 지하활동(?)을 해야만 했던 이유는 일반인들의 코스프레에 대한 안 좋은 인식에서 비롯된 것이다. 하지만 '즐거운 재창조 놀이문화'를 일반인에게 제대로 인식시키기 위해선 자주 그들 앞에 모습을 보이는 것이 최선의 방법이 아닐까 싶다. 일반인에게 자신들의 모습을 보이기 위해, 그리고 바른 인식을 심어주기 위해, 그들이 나섰다. 그들의 모습을 지면에서 만나보자.



▲ 코스프레 차림으로 전시장에 나타난 동호인들의 모습. 길을 지나던 어린이가 신기한 듯 바라보고 있다. 어린이들은 이렇게 중얼거리기도 했다. "가수다…가수"

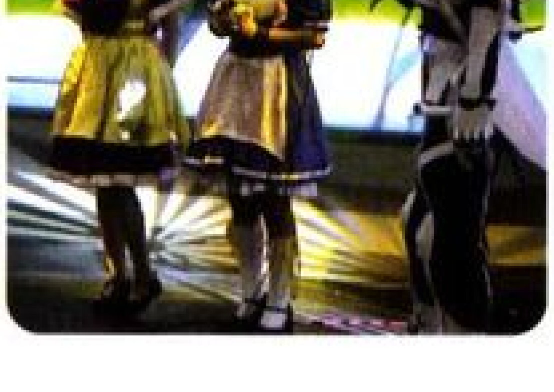


▲ 이 사진에서 주목해야 할 부분은 오른 편 구석에 뒷모습을 살짝 드러낸 도우미의 모습이다. 완벽한 몸매로 코스프레인들의 팬을 앗아가는 만행을 저지르기도…, 참고로 말하자면 이 도우미는 코스프레 행사와는 아무런 상관이 없는 분이시다



▲ 하이텔, 나우누리, 천리안 등 3개 통신망에서 활동하는 코스프레 동호인들이 한자리에 모였다. 예상만큼 많은 수는 아니었지만, 누군가 귀띔한다. "소수정예데요"







피아캐럿에 잘 오셨습니다 2

웨이트리스와 주인공간의 사랑 이야기를 그린 게임 「피아캐럿 2」를 코스프레한 두 명의 소녀가 있었다. 게임에서는 절대로 한꺼번에 볼 수 없는 두 개의 복장을 한꺼번에 만나 볼 수 있는 특혜를 제공해 주었다. 감사!

◀◀ 사회자와 잠깐의 인터뷰를 나누는 두 명의 웨이트레스. 그중 한 명은 자신이 코스프레 한 캐릭터의 이름을 기억하지 못하는 코미디를 연출하기도…

◀ 역시 '피아캐럿' 하면 빠질 수 없는 써빙 포즈. 쟁반이 없는 그녀들의 손은 허전할 뿐이었지만…





▲ 라그나팀, 합동 포즈

◀이 여인이야말로 파격적인 노출로 아이리스를 코스프레, 관람객의 시선을 끌어 모은 장본인이다



▲ 코스프레도 이 정도 되면 거의 예술의 경지. 두꺼운 종이로 기본형태를 잡은 뒤 유광도료로 마무리한 듯. 마치 진짜 갑옷을 입고 있는 듯한 느낌을 준다. 만화 속의 로키가 살아 움직이고 있었다

라그나로크 팀

'신들의 황혼'이라는 뜻의 '라그나로크'는 젊은 만화가 이명진씨의 인기작품. 다른 동호인들이 대부분 일본의 캐릭터를 소재로 삼았지만, 이 라그나로크 팀은 국내의 작품으로 코스프레를 연출, 많은 호응을 얻었다.





더 킹 오브 파이터즈 팀

어떤 코스프레 모임에 가더라도 볼 수 있기 때문에 없으면 너무나 섭섭한 팀이다. 흔하다는 이유 때문에 배역이 겹치는 사태가 자주 일어나는 KOF. 이 날도 여지없이 두 명의 쿄가 등장, 보는 이들로 하여금 누가 더 비슷한가를 가늠해 보는 '꺼리'를 제공하기도 했다.









❶ 쿠사나기 쿄가 라그나팀을 기웃거리고 있다. 국제 결혼을 위한 초석인가?
❷ 주목! 앞에는 쿄, 뒤에는 로렌토…. 이것이 바로 SNK 대 캡콤?
❸ 이쪽은 제자를 동반하고 회장에 등장한 쿄
❹ 금방이라도 '부…불꽃이 나오지 않아…'라고 외칠 듯한 표정
❺ 훤칠한 키로 회장을 휘젓고 다니던 이오리 청년이 포즈를 취해 주었다
❻ 훤칠한 이오리 청년은 완벽한 변신을 위해 남들이 다 보는 앞에서 헤어스타일을 다듬기도…

미소녀 팀

여러 미소녀 게임에 등장했던 인물들이 모인 팀이다. 다소 급조된 듯한 분위기였지만, 팀 이름만으로도 확실한 시선고정의 이유를 제공했다.

▶ 게임파워를 통해 몇 번인가 소개된 적이 있는 모모 소녀, 동급생 2의 유이를 코스프레 했다





▲ 인조인간 소녀, 투 하트의 멀티(일본명:마루치) 등장. 멀티의 뒷모습을 넋이 나간 채 바라보고 있는 가이 소년은 절대로 게임파워의 필자가 아니라고 말하고 싶다



▲ 무대 위에 오른 미소녀팀



▲ 미소녀팀답게 시종 수줍음을 타는 모습을 보였다. 그러나 원작을 잘 이해했다면 과감한 연출도 필요한데…



버스트 어 무브

너무나도 유명한 댄스 리듬 액션 게임 「버스트 어 무브」. 팀이 아니라 단독으로 참가해서 더욱 주목을 끌었다.

◀ 키티 N을 코스프레한 이 여인은 만화가 한미옥씨. 이 뜨거운 조명아래서 털이 잔뜩 붙어있는 체조복(?)을… 프로다 프로!





▲FF의 겨울 패션. 아무래도 6월엔 무리가 아닐까? 무대 밑에서 휴식을 취하는 두 사람
◀그러나 무대에 오르자 아까의 약한 모습은 온데 간데 없이 훌륭한 SeeD로 재탄생

파이널 판타지 팀

스퀘어의 역작 FF8의 인기를 대변하듯 두 명의 '바람 가덴' 학생이 찾아 왔다. 뜨거운 조명 밑에서도 외투를 4번 정도 밖에 벗지 않은 이들의 모습에서 우리는 SeeD의 강인함을 느낄 수 있었다.

보너스!

이곳은 여성 회원들이 옷을 갈아입는 탈의실 바로 앞이다. 탈의실의 안 쪽은…? 이 책은 온 가족이 함께 보는 게임 잡지 게임파워입니다



스트리트 파이터 팀

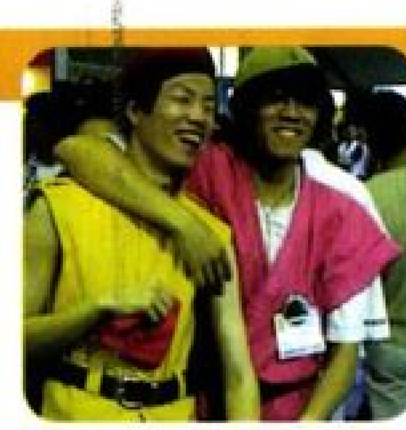
격투 게임의 클래식, 장수 시리즈 SF 쪽의 캐릭터도 역시 빼놓을 수 없는 코스프레 단골 소재다.
SEK '99에서도 그들의 모습을 볼 수 있었다.

▶ 멀티를 하염없이 바라보던 가이 소년, 사실 이 사람은 게임 파워의 필자다





▲ 파이널 파이트에서 스트리트 파이터로 부활한 로렌토



▲ 로렌토와 단이 함께 찰칵!

열혈애니메이션

'기동전함 나데시코'가 국내 방영되고 있다. 우리 나라에선 '우주전함 나데카'라는 제목을 달고 있는데 아무래도 '나데시코'라는 이름이 왜색을 띄고 있어서 바뀐 것 같은다. 왜 왜색을 띄고 있는 제목이나 캐릭터명은 수정되어야만 할까? 미키마우스나 도널드 덕은 아무런 거부감없이 내보내면서 말이다. 너무도 오랫동안 들어왔던 얘기지만, 왜 영어는 되고 일어는 안되는지…. 아직도 나는 모르겠다.



[redacted]

저는 PS와 애니메이션의 열성적인 팬 김우태입니다. 이번에 처음 올리는 글이라서 어색할 지 모르겠지만 끝까지 읽어주세요. 저는 파워에서 애니메이션 코너를 아주 재미있게 보고 있습니다. 제가 아는 애니메이션은 몇 가지 대작 밖에 없습니다. 여태까지 본 애니메이션은 에반게리온, 이웃집 토토로, 원령공주입니다. 이 외에도 재미있는 애니메이션이 많을 거라 생각합니다. 옛날 것이라도 좋으니 추천 좀 해주세요. 재미있는 걸로…. 비록 돈이 없어 카피된 것으로 보기는 하지만 재미있는 애니메이션은 꼭 다 보고 싶어요. 그래서 이렇게 부탁드립니다.

카피CD로 보는 저를 뭐라고 하실 지는 모르지만 돈이 없으니…(죄송). 전 CD를 사면 컴퓨터로 보고 있습니다. 컴퓨터로 보면 화면도 조그맣고 화질도 나쁩니다. 그래서 PS에 무비카드를 달아 TV에서 보고 싶은데 돈이 없으니. 흑흑… 누가 안 쓴다고 나한테 탁 건네주면 좋으련만…. 메이LEE님 죄송하지만 무비카드 가격 아시면 좀… 써주세요. 살 수 있을 지는 모르지만 얼마인지 너무 알고 싶어요. 모르신다면 할 수 없지만. 아~ 복권 하나만 당첨됐으면~ 필요 없는 말을 너무 많이 썼네요. 다음 호에도 글 쓸게요. 뽑힐지 안 뽑힐지는 모르겠지만 뽑혔으면 좋겠네요. 그럼 이만 씁니다. 메이LEE님 안녕~



애니메이션의 팬이라면 무슨 짓을 해서라도 보고 싶은 것이 애니메이션이죠. 정식으로 애니메이션 개방이 이루어지지 않은 국내의 현실상 우태님 같은 분들이 대다수인 것이 사실이죠. 하지만 그런 어려운 여건 속에서도 정식 제품을 구하려는 노력이 또한 진정한 애니메이션 매니아의 자세겠지요. 하지만 언제나 이상과 현실에는 괴리가 있는 법!! 적당히 현실과 타협하며 사는 것도 나쁘지는 않겠죠?

[redacted]

안녕하세요. 저는 그냥 김지연입니다. 제가 보낸 사진을 보고 상당히 황당하셨겠죠. 아스카는 그렇다고 쳐도 레이가 환상적이죠. 요염한 자세에다가 얼굴은 하니 + 레이 얼굴. 극히 환상입니다. 하지만 이걸 산 제 머리상의 문제도 따져보아야겠죠. 그러고 보니 레이와 루리(기동전함 나데시코)가 상당히 닮은 것 같지 않습니까? 머리색깔과 성격(냉혹한? 무뚝뚝?), 이미지가 두 사람의 공통점인 것 같습니다. 저도 역시 둘 다 좋아하니까요. 저는 문득 이런 생각을 했습니다. 메이LEE님이 게임을 못하거나 안해서 파워에서 왕따인지, 아니면 메이LEE님이 사진을 걸지 않은 이유는 동료들의 협박으로? 이거 완전 '추적 ×분' 이군요. 죄송합니다. 파워 7월호를 보니 확실히 왕따를….



이번 여름을 알차게 보낼 생각입니다. 일본어를 독학하며, 한자 때문에 다소 힘들겠지만, 일본어가 해석 안된 비디오를 웃어 가며 보는 게 저의 목표입니다. 목표는 크면 좋다고 그 누군가 말했죠. 감사합니다.

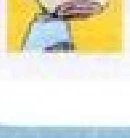
P.S 때린 사람 혹시 Sanai Wolf입니까?



흑흑. 저 왕따 맞아요. 흑흑. 음… 목표라는 것. 크면 클 수록 좋지요. 하지만 '목표는 눈 앞의 작은 것부터 잡아나가라' 라는 말도 있다는 것을 기억할 필요가 있습니다. 목표가 너무 어렵고 멀리 있는 것이라면 도리어 자신감을 잃게 만들 수도 있지요. 어쨌건 간에 지연양! 열심히 일본어 공부하세요!

[redacted]

저는 챔프에서 파워로 레벨업 되기까지 뒤에서 조용히 지켜보고 있던 진짜 파워애독자 성창열입니다. 하지만 이렇게 엽서를 보내는 건 첨이지만, 앞으론 다달이 보낼 거에요. 아 참! 7월호 브로마이드 넘 멋지더군요. 어머니께서도 보시곤 깜짝 놀라시며 "저 사람 누고? 무섭게도 생기셨다 하셨어요. 사실 어머니께서도 게임을 좋아하세요. 옛날에 왜 재믹스란 게임기가 있었죠. 그 때 팩맨을 하시다 몸살이 나셨지만…. 저희 어머니처럼 독자 여러분 부모님들께서도 찬성!! 하셨으면 좋겠네요.



●얼마 전 새탄웅 '코나미 엔틱스 MSX 콜렉션' CD를 구했습니다. 재믹스 시절 재밌게 즐기던 매지컬 트리(요술나무), 킹스 밸리(왕가의 계곡), 트윈 비, 이 얼 쿵푸, 하이퍼 올림픽, 로드 파이터 등을 다시 만나게 되니 눈물이 날 정도로 반갑더군요. 창열군의 어머니…. 부러워요 정말!!

[redacted]

우선 사과부터…. 약속을 지키지 못했습니다. 저로서는 어쩔 수가 없었습니다. 우악! 머리가 미쳐버릴 것 같다. 제 사랑! MY PC가 CHI? CHL? 뭔지는 몰라도 씨에이치라고 하는 바이러스에 걸려 버렸습니다. 이제까지 모은 자료가 사라지는 순간, 내 머리에 無의 세계가 펼쳐지는 듯한 느낌이 들었습니다.

흑, 이제는 마징가Z 주제가를 들을 수 없고, 건담 0083의 일러스트를 볼 수 없습니다. 물론 하급생 그림파일까지. 이제까지 모았던 애니 대사집만 해도 얼마나 되는데…. 메이LEE님 취미가 자료 모으기라고 하셨으니 저의 충격이 얼마나 되는지 가늠하실 수 있을 겁니다. 아악! 바이러스를 누가 퍼뜨린 거야. 죽을 때까지 저주하리라~ 켄신의 미소를 돌려줘~ (TV카드로 0.1초의 타이밍을 잡아 캡쳐한 소중한 파일) 이럴 줄 알았으면 백업해 두는 건데. 어쨌든 정말 죄송합니다. 진짜루 죄송…. 그건 그렇구. 드래곤 라지가 애니로 나온다는 이야기가 있던데요. 어디에서 제작을 담당하죠? 가르쳐주세요(드래곤 라자의 초특급 팬). 약속도 안 지키고 묻는 내가 뻔뻔스럽다….



그것은 CIH바이러스로서 얼마 전 큰 이슈가 되었던 적이 있었죠. 대만에서 흘러나온 것이라고 합니다만. 병재군도 CIH피해자 중 한 분이시라니 심심한 애도의 뜻을 표합니다. 그건 그렇고… 도대체 뭐가 죄송하다는 건지 잘 기억이 나지 않습니다. 혹시 제 회사책상 서랍 속에 있던 '핫 ×드' 7월호를 가져가신 분이 바로 병재군? 그것도 아니라면 도대체 뭐지요? 다음부터는 기승전결, 인과관계가 확실한 편지를 보내 주셨으면 좋겠습니다. 물론 저의 건망증 탓도 있기는 하지만요.

안녕하세요. 전 게임과 만화를 무지하게 사랑하는 소영입니다. 게임파워는 매달 사보는 건 아니었지만 열혈 애니넷이 생기고 나서부터는 어떻게 해서든 꼭 보려고 하고 있답니다. 그런데 애니넷에는 너무 유명한 작품들만 다뤄주는 것 같아요. 그리고 남자애들이 좋아하는 것들만 잔뜩. 순정만화도 꽤 재미있거든요. 제가 아는 어떤 남자애는 순정만화를 보여줬더니 너무 재미있다고 말했어요. 내용이나 그림도 다른 장르의 만화에 비해서 떨어지지 않는데…. 그래서 열혈 애니넷에 편지를 보내 다른 사람들에게 순정만화를 알려줘야겠다고 생각했어요. 국내 작품들은 말할 것도 없구요. 특히 제가 좋아하는 「절애」와 「브론즈」시리즈를 강력 추천합니다.

혹시 아실런지 모르겠지만, 이 만화는 미나미 오자키라는 여성 작가의 작품입니다. 이전부터 비슷한 주제를 다루고 있는데 그 주제는 바로 남자간의 사랑입니다. 이상하게 생각하진 마세요. 사회에서 흔히들 말하는 호×같은 차원의 이야기가 아니니까요. 사랑하는 상대가 여자였어도 상황은 달라지지 않으니까요. 다만 상대가 남자라는 것에서 생기는 갈등이 내용을 더 재미있게 만들어요. 주위에서는 그런 만화를 보냐면서 이상한 눈으로 쳐다보지만 그래도 여기 나오는 주인공들이 너무 멋있어서 푹 빠져버리고 말았습니다. 엄밀히 말하자면 동성애로 분류되겠지만 주인공격인 코지 난조는 「남자만」을 좋아하는 ×모는 아니예요. 오히려 수많은 여자들 사이에서 놀아나는 바람둥이죠(그래도 멋있어요). 그래서 전 주위에서 이 만화를 호× 만화라고 부르면 이해할 수가 없어요. 내용면에서나 감정묘사면에서도 이런 명작은 없다고 자부합니다. 메이 Lee 님도 꺼림칙하게 느끼지 마시고 꼭 한번 보세요. 감상도 나중에 적어주시면 고맙구요. 그럼 이만….

음… 저는 그런 만화는 들어본적도 없는데요…. 웬지 위험한 상상을 하게 만드는 만화일 것 같아서 쉽게 볼 엄두가… 어라? 이…이봐!

난입 천년펭귄 : 무엇이라고요? 절애와 브론즈를 좋아한다니! 만화를 보는 안목이 무척이나 높으시군요! 그렇습니다. 그 만화는 절대적인 사랑을 그리고 있지요! 코지와 타쿠린의 절대적인 사랑은 성별도 이념도 도덕관도, 윤리관도 모두 뛰어넘는 초월적인 사랑인 것입니다. 그런 작품을 단순히 사회 통념적인 잣대에 비추어 변× 만화라고 정해버리는 것은 성급한 판단이죠. 그 섬세한 감정묘사와 컷 구성, 대사배열 등은 정말 명작이라 불러도 손색이 없지요. 세상에는 사랑만이 절대적인 것!

다시 메이 Lee : 이봐 진정해! 펭귄!! 나 원… 저 사람이 그런 취미를 가지고 있을 줄은…. 아무튼 언제 시간이 한번 나면 보도록 하지요. 정색을 하고 찾아보기에는 웬지 끌리지 않는 군요… 하하…하…하….

메이LEE님. 요즘 저는 일본 만화들을 보면서 느낀 것이 있습니다. 바로 일본×들은 생각하는 것 자체가 우리 나라와 근본적으로 틀리다는 것입니다. 불후의 명작만화인 '드래곤 볼'. 정말 대단하지 않습니까? 그런 스토리를 어떻게 생각했는지, 지금 봐도 너무 재밌습니다. 최근들어 제가 읽은 '기생수'나 '암스', '건신' 같은 만화도 그러한 경우이죠. 재미있게 읽으면서도 '이런 만화를 어떻게 해서 그리게 되었을까?' 하고 생각하게 만드는 만화입니다. 나만 그런가? 우리 나라 작가들의 만화 중에서 그런 생각을 하게 만드는 만화는 몇 권 없었습니다. (비트, 그리고… 생각나는 게 없군요). 우리 나라 만화도 학원물이나 스포츠물, 판타지, 무협 등에 국한되지 않고 위에서 말한 그런 생각을 갖게 만드는 만화가 많이 나왔으면 좋겠습니다.

P.S 같이 보내는 그림은 형민우님의 '프리스트'에 나오는 주인공 '이반' 입니다. 악마에게 자신의 영혼의 반을 주어서 불멸의 힘을 얻은 녀석이죠. 그런데 이 녀석을 볼 때마다 가지님이 생각나는 건 왜인지…



생각하게 만드는 만화라고요. 국내에도 그런 작품들이 없는 건 아닙니다. 글쎄요. 전 장르에 가리지 않고 모두 다 보기 때문인지는 몰라도 국내 순정만화 부류에서 그 예를 찾고 싶군요. 특히나 제가 재미있게 본 것이 있다면 바로 김진 님의 '바람의 나라' 입니다. 들어보신적이 있으시겠죠? 플롯 구성과 테마 등이 일본의 작품들과 견주어 전혀 손색이 없는 명작이라고 자부하고 싶군요. 김진 님의 작품 중에는 그 외에도 '생각하게 만드는' 훌륭한 것들이 많으니 한번 찾아보세요.

안녕하세요. 메이LEE님!! 저는 만화를 아주아주 무지하게 좋아하는 만화광 두진이입니다.

저는 우리나라 애니메이션을 TV로 많이 보았지만 (달려라 하니, 태권동자 마루치 아루치, 태권V, 라젠카, 스피드 왕 번개, 두치와 뿌꾸, 옛날 옛적에 등등) 그 중에 재미있게 본 우리 애니는 2020년 원더키디. 아기공룡 둘리도 있지만 2020년 원더키디는 처음에는 외국 애니인 줄 알았습니다. 이처럼 우리나라 애니도 참 재미있었습니다. 우리나라 애니도 많이 사랑합시다. 또 우리나라 만화책도 많이 사서 봅시다.

P.S 메이LEE 그림 너무너무 웃기다. 특히 5월호의 그림. 리나에게 맞아 죽을 것 같다. 푸하하하



만화를 아주아주 무지하게 좋아하는 만화광 두진군. 태권동자 마루치 아루치가 아니라, 태권동자 마루치 아라치입니다. 두진군, 알았지? 아루치라고 자꾸 부르면 아라치 양이 화를 내며 앙아치가 될지도 몰라요. 악의 무리 파라파라 납작코를 만들러 앙아치양은 오늘도 강남역의 밤거리를 헤매고 있다네요. 아, 그리고 두진군. 두치와 부꾸가 아니라 두치와 뿌꾸입니다. 한치 두치 세치 네치 뿌꾸 빵! 뿌꾸 빵!을 기억하세요 두진군. 그리고 우주의 흑기사라는 우리나라를 대표할 명작애니를 아십니까? 건담의 샤아 아즈나블과 똑같은 모습을 한 우주의 흑기사가 악당들을 물리치고 우주의 평화를 지킨다는 내용이지요. 동네 삼류 극장에서 한국애니를 동시상영해 주면 꼭 껴서 나오는 애니로도 유명했죠. 두진군, 앞으로도 우리 애니 많이 많이 사랑해주세요.

게임과 애니메이션, 프라모델을 너무 좋아하는 민균이라고 합니다. 하핫! 저희 동네에 애니메이션 가게가 없어졌는데 해운대 바닷가 쪽에 '애니×탈' 이라는 곳이 새로 생겨 가 보았습니다(들뜬 마음). 들어가니 좋은 것이 너무 많더군요. 건담 프라모델, 여러 애니메이션, 일본 잡지, CD 등. 그 중 제가 좋아하는 Z건담 프라모델을 하나 샀습니다. 요즘 나온 윙건담(1/144)보다 VERY VERY 낫습니다. 그리고 깨끗한 스쿨 피규어를 사려고 가격을 보니, 뜨악! 무려 88,400원 이었습니다. 돈 많은 사람에겐 몰라도 제겐 먼 하늘이었습니다. 엉엉… 한국에선 왜 이리 가격이 뻥튀기인지, 짜증납니다. 빨리 경제 회복되어 애니메이션, 프라모델을 듬뿍 듬뿍 샀으면 좋겠습니다.

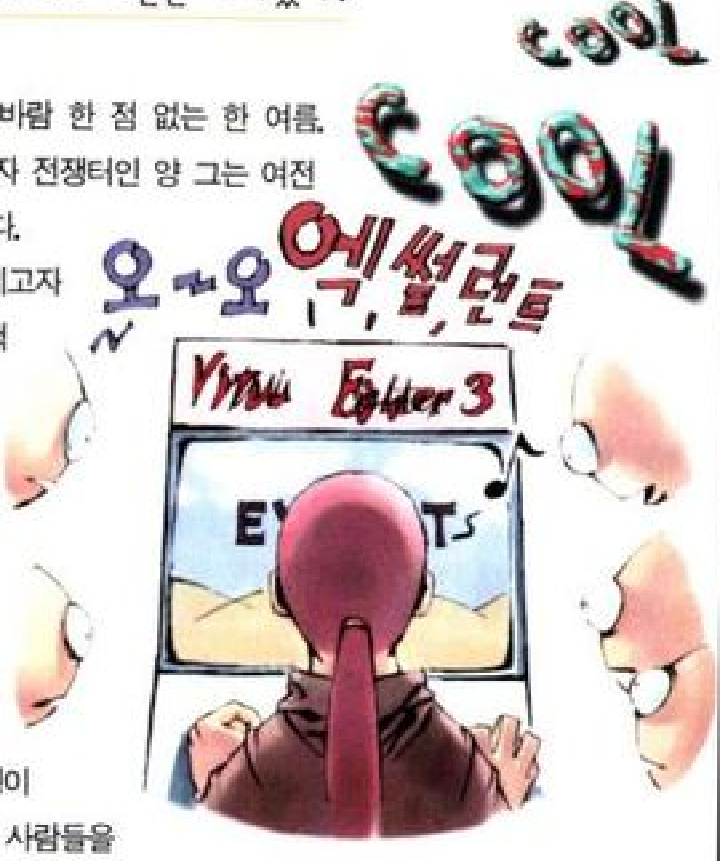
'빨리 경제 회복되어 애니메이션, 프라모델을 듬뿍 듬뿍 샀으면 좋겠습니다' 라는 말은 '경제 회복이 되면 아버지의 벌이가 더 좋아질 것이고 아버지의 벌이가 좋아지시니 나의 용돈이 늘어나게 되어 애니메이션, 프라모델을 더 많이 살 수 있을 것이다' 라는 뜻이겠죠? 어서 경제 회복이 되어야 겠군요.

Beatstage EZ2DJ Dance Dance Revolution



딴따라시대

「댄스댄스 레볼루션」(이하 DDR)에 대해서는 아무 것도 모르는 한 사나이가 있었다. 'DDR'이라고 했더니 딴따라를 연상하는 사람! 무슨 CD-R의 한 종류라고 생각하는 그런 사람! 춤과는 거리가 멀어도 너무 먼 사람이라고 할 수 있다. 그런가 하면 춤만 빼고는 모든 유희에 능통한 사람이라고 자신은 말한다(?). 오락에 관해서는 타의 추종을 불허할 정도로 뛰어나고, 세상에는 자신을 상대할 정도의 실력을 지닌 게이머가 없다고 착각 아닌 착각을 하는 그런 인간이었다.
하지만 세상 이치가 다 그렇듯이 뛰는 놈 위에 나는 놈이 있다고 그에게도 시련은 다가왔다.



때는 1999년 해는 쨍쨍하고 바람 한 점 없는 한 여름. 오락실이 마치 그의 삶의 터전이자 전쟁터인 양 그는 여전히 그곳을 그렇게 드나들고 있었다.
오늘도 그는 자신의 입지를 굳히고자 자신의 재물이 될 사람들을 물색하고 있었다.
아직 학교가 파하지 않아서 인지 오락실은 그렇게 붐비지가 않았고, 있는 사람이라고는 동네 꼬마들이나 명퇴 당한 아찌들, 그리고 할일 없는 동네 양아치와 골빈 아가씨(속칭 '선수')들 뿐이었다. 그에게는 그나마 다행이라고 여겼는지, 그런 불쌍한(?) 사람들을 무참히 밟아가며 자신의 승수를 쌓아가고 있었으며, 자신만의 압삽한 전술로 상대를 자근자근 짓밟아 버렸다. 정말 비참하게 말이다. 아! 불쌍해라…!! 그런 그에게는 새로운 체감머신이나 신작 게임의 등장은 삶에 대한 위협 아니 도발이나 마찬가지였다. 새로운 게임을 익혀서 남을 누르기에는 너무 시간이 많이 걸리고, 자금 또한 만만치 않게 소요되기 때문이다. 세상은 그에게 호락호락 하지 않았다. 최강이라고 자기 스스로 말하고 싶을 정도의 경지에 이르면 새로운 게임이 등장해버리고…. 처음에는 철없이 시작했던 「버파」로 어느 정도 이름을 날리나 싶더니 「비트 매니아」라는 이상한 체감머신이 등장해 그를 괴롭혔다. 하지만 그의 뛰어난 리듬감각에 「비트 매니아」도 쉽게 정복되고 말았다. 완벽한 손놀림, 이것은 버파에 길들여진 그에게는 누워서 떡 먹기 정도 밖에 되지 않았다. 그러나 평화의 시대도 잠시, 나이트 한번 가보지 못한 그에게 나타난 것은 「DDR」. 발놀림이 미숙한 그에게 이 게임은 쥐약이었던 것이다.
짧지도 않은 무지하게 긴 그의 다리는 어째서 「DDR」 돗자리에 올라가기만 하면 꼬여버리는지…. 그는 세상의 모든 게임을 정복해야 한다는 사명감에 젖어 그 게임에 뛰어들기로 맘먹고 과감히 도전장을 내밀었다.









시작은 당연히 순조롭지 못했다. 손을 사용하는 거라고는 고작 동전을 넣을 때 뿐. 이외의 것은 모두 발로해야 하니 처음 그런 게임을 접해보는 그에게는 게임 자체가 고역이었다. 발바닥 아래 화살표는 뭐 하는 것이며 도대체 음악은 왜 이리 빠른 건지, 적응을 할 수 없을 정도였다. 자신이 게임의 달인이라고 여겼던 지난날이 부끄럽게 여겨질 정도였다고나 할까? 특이한 게임인지라 주위에는 구경꾼들이 몰리기 시작했고, 그의 실수에 사람들은 뭐가 그리 즐거운 지 웃기만 했다. 누구 하나 선뜻 하려 들지 않고 그의 플레이를 보면서 즐거워하기만 하는 것이다. TV에서 보면 춤도 잘들 추던데 왜 난 안 되는 걸까? 자학을 해 가면서 매일 그는 돈을 뿌려가며 그 게임에 몰두했다

참고서 스물네권을 살만큼의 돈을 쓰고 나서야 사나이는 깨달았다. '아~! 나도 안되는구나' 오랜만에 맛보는 패배의 느낌을 안고 그는 쓸쓸히 오락실을 떠났다. 귓가를 울리는 관중들의 비웃음 소리…. 이런 한심한 내가 「비트매니아」로… 「팝픈뮤직」으로… 「버파」로 관중들을 들끓게 만들었던 사나이란 말인가? 뜨거운 눈물로 밤거리를 적시며 어디론가 달리는 사나이 울프. 그는 도대체 어디로 향하는 것일까?

며칠 뒤 모 전자상가에서 초췌해진 사나이 울프의 모습을 볼 수 있었다고 전해진다.





Beatstage EZ2DJ Dance Dance Revolution

게·임·속·의 스타워즈

MOVIE

「스타워즈 : 에피소드 IV – 새로운 희망 (EPISODE IV : A NEW HOPE)」



1977년 개봉
'77년 미국 박스오피스 최고의 흥행 기록을 세운 화제작
아카데미 7개부문 수상
(특수촬영, 작곡, 음향, 편집, 의상, 미술, 특별상)
감독 : 조지 루카스

캐스팅

- 루크 스카이워커 ——— 마크 해밀
- 한 솔로 ——— 해리슨 포드
- 레이 오르가나 ——— 캐리 피셔
- 어나킨 스카이워커 ——— 알렉 기네스
- 추바카 ——— 안소니 다니엘
- C3-PO ——— 피터 메이휴
- R2-D2 ——— 케니 베이커
- 그랜드 모프 타킨 ——— 피터 커싱
- 다스베이더 ——— 데이비드 프로우스
- 오웬 숙부 ——— 필 브라운
- 베루 숙모 ——— 셰리 프레서

STORY

루크 스카이워커의 모험의 시작을 그린 작품. 전체 시리즈의 시간 나열상 네 번째 이야기가 된다. 영화는 제국군에게 잡힌 레아 공주가 오비완 케노비에게 데스스타의 데이터를 보내려고 한 것으로부터 시작된다. 우여곡절 끝에 이 데이터가 평범한 농장 일을 하고 있던 루크에게 전해지고, 루크는 오비완 케노비를 만나 포스라는 것에 대해 알게 된다. 그리고 그는 레아 공주를 구하기 위해 한 솔로 일행과 여행을 시작한다. 결국 일행은 제국군의 기지에 침투해 레아 공주를 구해내지만 제국군의 강력한 힘을 가진 다스 베이더에게 덜미를 잡히고 만다. 결국 오비완 케노비는 다스 베이더와 결투를 벌이게 되고 그는 루크의 포스를 위해 스스로 최후를 맞이한다. 오비완 케노비의 희생으로 제국군의 손에서 빠져나온 루크와 한 솔로는 제국에 맞서는 반란군에 가입해 제국군의 비장의 무기, 일명 '죽음의 별- 데스스타'를 파괴하게 된다



영화가 만들어진 시절을 감안해 볼 때 믿기지 않을 정도의 테크놀로지를 보여주는 이 영화는 본격 SF 영화의 새 장을 열었다고 해도 손색이 없는 작품이다. 주목할 만한 점은 이 영화로 일약 스타덤에 오른 해리슨 포드의 옛 모습을 볼 수 있다는 점도 있지만, 앞으로 등장하는 새로운 3부작의 버팀목이 되는 수수께끼의 인물 다스 베이더와 루크, 레아 공주의 연관성을 암시하는 시작의 단계라는 점이 더 중요하지 않나 싶다. 한편으로는 조지 루카스 본인이 감독을 맡은 작품이기도 하다는 점이 눈에 띈다.

GAME

슈퍼 스타워즈

■기종 : SFC ■발매연도 : 1992년 ■장르 : 액션 어드벤처 ■제작사 : 빅터 엔터테인먼트



▲ 오~ 화려한 오프닝이군!



▲ 이런 흉칙한 놈이 보스로 나온다

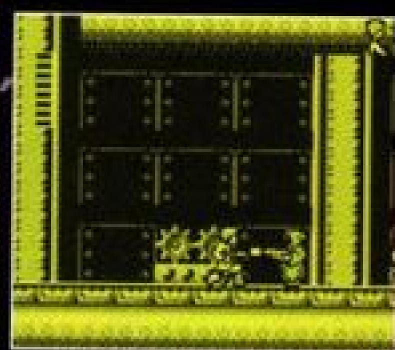
에피소드 Ⅳ를 게임화 한 작품이다. 스타워즈 시리즈에서 빠질 수 없는 '존 윌리암스'의 음악이 아름답게 재현되었다. 게임 자체는 원작에 충실한 괜찮은 작품이지만 문제가 되는 것은 바로 난이도! 적들의 공격이 심각한 수준인데 비해 플레이어가 죽으면 스테이지 처음부터 다시 시작해야한다는 시스템…. 보통의 액션과 확대 축소 기능을 이용한 1인칭 시점의 슈팅모드로 나뉜다.

스타워즈

■기종 : 게임보이 ■발매연도 : 1992년 ■장르 : 액션 ■제작사 : 캡콤



▲ 이런 진행도 있다



▲ 죽어라 제국의 병사!

놀랍게도 캡콤이 만들었다! 주인공인 루크를 조작해서 제국군의 야망을 분쇄하자! 일반적인 액션 스테이지 이외의 필드 이동시에는 탈것을 이용하기도 한다.

스타워즈 아케이드

■기종 : 슈퍼 32X ■발매연도 : 1994년 ■장르 : 3D 슈팅 ■제작사 : 세가



▲ 거대한 데스스타가 눈앞에 가까이 보이는군



▲ Y-WING도 조작할 수 있다

세가가 모델 1 기판으로 아케이드 시장에 발매했던 폴리곤 슈팅 게임 스타워즈를 자사의 가정용 하드웨어인 32X로 이식한 작품이다. 주인공은 반란군의 주력 전투기 X-윙을 타고 제국군과 전투를 벌이는 것이다. 각 미션의 클리어 조건을 만족시키면 클리어! 물론 32X만의 오리지널 요소도 추가되었다. 2인 플레이도 가능한데 한 명은 파일럿을, 다른 한 명은 건너(사격자)를 맡는 협력 플레이를 해야 한다. 아케이드 모드에선 X-윙만 조작이 가능하지만 32X 모드에서는 Y-윙도 조작할 수 있다. 게임 자체는 나무랄데 없지만 하드웨어의 사장세로 주목받지 못한 작품이다.

스타워즈 레벨 어설트

■기종 : 메가 CD ■발매연도 : 1994년 ■장르 : 3D 슈팅 ■제작사 : 빅터 엔터테인먼트



▲ 매체가 시디라서 이런 비주얼도 가능



▲ 이런 곳은 사람 헷갈리게 만든다

메가시디로도 스타워즈는 발매되었다. PC로 나왔던 '레벨 어설트'의 이식판이지만 더욱 화려해진 모습이다! 1인칭 시점의 슈팅게임으로 플레이어는 반란군의 신예 파일럿이 되어 가혹한 훈련을 견뎌내 제국군과 최종 결전을 치루는 것이다! 스토리 설정은 에피소드 4로 최후에는 '죽음의 별'을 파괴하는 것이 목적. 게임 자체의 완성도는 나무랄데 없지만 배경이 너무 어두워서 뭐가 뭔지 분간이 안가는 경우가 있다.

에피소드

지난 6월 26일 스타워즈의 최신작이 국내에 개봉되었다.
국내 개봉 전 이미 미국에서 개봉되어 갖가지 신기록들을 세우며 흥행몰이를 하고 있었던
이 영화에 관심이 증폭되는 것은 당연한 일이다. 오리지널 시리즈의 시점에서 볼 때 과거로부터 시작되는
에피소드 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ는 이미 오리지널이 만들어질 때부터 예견되었던 것이다.
97년 과거의 3부작 시리즈가 재개봉되었던 것도 이를 위한 일종의 워밍 업 단계였을 것이다.
영화도 영화지만 게이머에게 있어서 빼놓을 수 없는 것이 매번 영화가 개봉될 때마다 출시되었던,
영화를 모티브로 한 게임들이다. 다양한 기종으로 출시되었지만 영화만큼의 이렇다 할만한 히트를 기록하지 못해
그저 유행따라 스쳐지나가듯이 사라졌던 게임들. 영화 최초의 시리즈가 나온 시기를 생각해보면
이젠 고전이 되어버린 이 게임들을 돌이켜보고 더불어 지금까지 개봉되었던 스타워즈 전 시리즈의 줄거리를
정리해보도록 하자

글: 황소연, 이한규

GAME

스타워즈 2 제국의 역습

■ 기종 : 아케이드 ■ 발매연도 : 1983년 ■ 장르 : 3D 슈팅 ■ 제작사 : 아타리


▲ 데스스타의 내부


▲ 데스스타를 파괴했다!

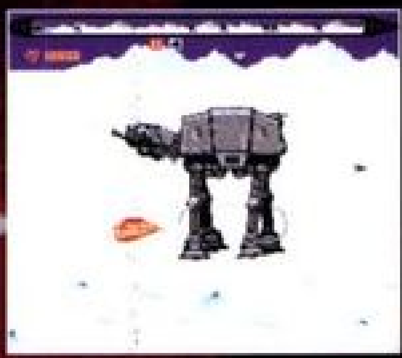
1983년 아타리가 만든 게임으로 그래픽이 상당히 독특하다. 장르는 1인칭 시점의 슈팅 게임으로 반란군의 주력 전투기인 X-윙의 조종사가 되어 제국군의 타이 파이터를 상대로 멋진 독 파이트를 즐길 수 있다. 스토리는 에피소드 Ⅳ인 스타워즈1으로 제국군의 거대요새 데스스타(죽음의 별)를 파괴하는 것. 하지만 게임의 등장시기 때문인지 제목은 제국의 역습으로 되어있다.

제국의 역습

■ 기종 : 패미콤 ■ 발매연도 : 1992년 ■ 장르 : 액션 어드벤처 ■ 제작사 : 빅터 엔터테인먼트



▲ 젊은날의 해리슨 포드


▲ 로프를 발사해 발밑을 거낭한다

역시 스타워즈 2~제국의 역습을 게임화 한 작품이다. 플레이어는 주인공 루크가 되어 이동병기 '톤톤'을 타고 설원을 누비며 제국군과 싸운다. 스토리 진행은 영화와 같고 루크의 친구인 한 솔로나 제국군의 우두머리 다스 베이더 등도 등장한다. 스타워즈 시리즈의 마스코트라 할 수 있는 'R2-D2', 'C-3PO'도 나와서 팬들을 기쁘게 한다. 게임의 진행은 액션과 슈팅으로 나뉘고 영화 속에도 나왔던 제국군의 지상병기 AT-AT를 파괴하는 케이블 작전도 재현된다. 설사 스피더가 부서진다해도 루크만으로 적을 쓰러뜨릴 수 있다. 원작에 충실한 작품이며 패미콤이면서도 상당히 화려한 그래픽을 보여준다.

슈퍼 스타워즈 - 제국의 역습

■ 기종 : 슈퍼 패미콤 ■ 발매연도 : 1993년 ■ 장르 : 액션 어드벤처 ■ 제작사 : 빅터 엔터테인먼트


▲ 영화의 팬이라면 이런 비주얼만으로도 감동


▲ 오노~


▲ 1인칭 시점의 슈팅모드

더욱 화려해진 그래픽과 게임성으로 무장하고 재등장! 여전히 난이도는 어렵지만 그래도 전작에 비해서는 많은 부분의 밸런스가 조절이 되었다. 패스워드 기능도 부가되어 플레이어가 사망한 시점부터 다시 시작할 수 있다. 이번에는 1인칭 시점 슈팅까지 들어갔으며 AT-AT와의 전투가 바로 이것으로 표현되어 있다. 루크의 액션도 다채로워지고 라이트 세이버를 휘두르는 맛도 그럭저럭 하지만 섬세한 맛은 없다. 미국산 게임이란 냄새를 지울 수는 없는 듯하다.

MOVIE

「스타워즈 : 에피소드 Ⅴ - 제국의 역습 (EPISODE V : EMPIRE STRIKE BACK)」



1980년 개봉
'80년 미국 박스오피스 최고의 흥행 기록을 세운 작품
1980년 아카데미 2개 부문 수상
(음향, 시각효과상)
감독 : 어빈 커쉬너

캐스팅

- 루크 스카이워커 ——— 마크 해밀
- 한 솔로 ——— 해리슨 포드
- 레이 오르가나 ——— 캐리 피셔
- 랜도 칼리시안 ——— 빌리 디 윌리암스
- 추바카 ——— 안소니 다니엘
- C3-PO ——— 피터 메이휴
- R2-D2 ——— 케니 베이커
- 요다 ——— 프랭크 오즈
- 오비완 케노비 ——— 알렉 기네스
- 다스 베이더 ——— 데이비드 프로우스
- 자바 햇 ——— 제레미 불로치

STORY

전작의 3년 후인 1980년, 스타워즈의 5번째 에피소드가 만들어진다. 루크 스카이워커의 시련과 성장, 그리고 일시적인 좌절을 그린 작품으로, 형 만한 아우도 있다는 것을 보여주며 속편이 전편을 능가하는 몇 안 되는 작품에 손꼽히기도 한다. 물론 스토리는 전편과 이어진다. 루크는 오비완의 스승이자 제다이 마스터인 요다를 찾아가 본격적인 제다이 훈련을 쌓기 시작하고 한 솔로와 레아 공주는 함정에 빠져 제국군의 포로가 된다.

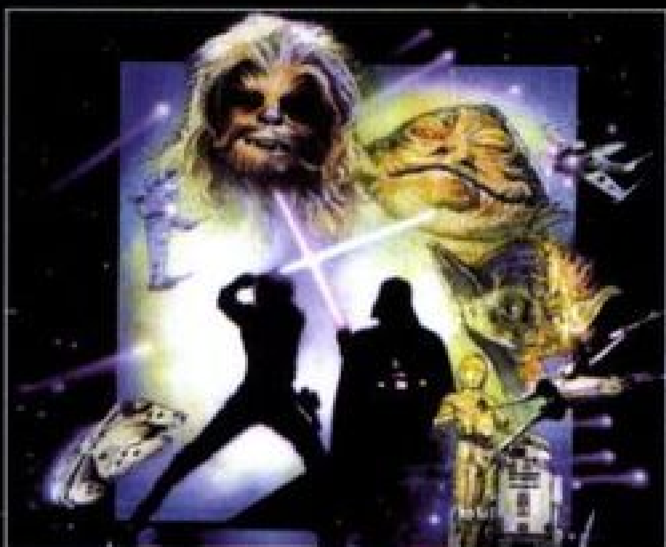


그러던 중 한 솔로는 탄소 냉동 상태가 되어 우주의 악당 자바의 수집품으로 넘어가게 된다. 이 소식을 들은 루크는 요다의 만류에도 불구하고 친구들을 구하기 위해 또 다시 모험의 길을 떠난다. 결국 다스 베이더와의 결투에서 오른팔을 잃게 된 루크는 다스 베이더가 자신의 아버지라는 충격적인 사실을 알게 된다. 전 편의 해피 엔딩과는 약간 다른 결말을 보여주며 본격적인 다음 편 예고를 보여주는 작품이기도 했다. 또한 제작자인 조지 루카스가 어빈 커쉬너에게 메가폰을 넘겼음에도 불구하고 스타워즈의 스타일에서 벗어나지 않은 작품이라는 평을 들은 작품이기도 하다.



MOVIE

「스타워즈 : 에피소드 VI - 제다이의 귀환 (EPISODE VI : RETURN OF THE JEDI)」



1983년 개봉
'83년 미국 박스오피스 최고의 흥행 기록을 세운 작품
1983년 아카데미 시각 효과상 수상
감독 : 어빈 커쉬너

캐스팅

- 루크 스카이워커 ——— 마크 해밀
- 한 솔로 ——— 해리슨 포드
- 레아 오르가나 ——— 캐리 피셔
- 랜도 칼리시안 ——— 빌리 디 윌리엄스
- 추바카 ——— 안소니 다니엘
- C3-PO ——— 피터 메이휴
- R2-D2 ——— 케니 베이커
- 위켓(이워크) ——— 워릭 데이비스
- 아크바 제독 ——— 팀 로즈
- 몬 모스마 ——— 캐롤린 블랙키스톤
- 요다 ——— 프랭크 오즈
- 오비완 케노비 ——— 알렉 기네스
- 아나킨 스카이워커 ——— 세바스찬 쇼우
- 펠파티언 황제 ——— 이언 맥다이어미드
- 다스 베이더 ——— 데이비드 프로우스
- 피트 제독 ——— 케니스 콜리
- 사바 및 ——— 제레미 불로치

STORY

오리지널 시리즈 마지막 작품. 다스 베이더에게 잘린 오른팔에 기계팔을 붙이고 제다이의 기사로 성장한 루크는 한 솔로를 구하기 위해 우주 악당 자바의 성에 잠입한다. 무사히 한 솔로를 구해내긴 했지만, 한 솔로는 루크와 레아 공주의 관계를 의심하고 나중에 두 사람이 쌍둥이라는 사실에 다소 안심하게 된다. 다스 베이더와 악의 황제 펠파티인은 죽음의 별을 다시 건설하기 시작하고, 루크는 다스 베이더와 결판을 내기 위해 제국군에 거짓 투항한다.



루크는 아버지인 다스 베이더와 만나 그를 설득하지만 황제는 루크를 죽이려 하고, 결국 다스 베이더는 아들을 구하기 위해 황제를 죽이게 된다. 죽음의 별 역시 펠파티인과 함께 우주의 먼지 속으로 사라지게 된다.
개인적으로 3부작 중 가장 처지는 작품이 아닐까 싶다. 스토리상 결말을 맺기 위해서겠지만 갈등이 너무 쉽게 풀어져 다스 베이더라는 인물에 대한 기대에 부응하지 못했다고나 할까? 역시 검은 마스크를 벗은 다스 베이더의 모습을 본 것만으로 만족할 수밖에 없을 듯하다.

GAME

슈퍼 스타워즈 - 제다이의 귀환

■ 기종 : 슈퍼 패미콤　■ 발매연도 : 1994년　■ 장르 : 액션 어드벤처　■ 제작사 : 빅터 엔터테인먼트



▲ 오옷! 다스베이더



▲ 남자? 원숭이? 여자?

영화 에피소드 VI를 게임화! 훌륭하게 제다이의 기사로 성장한 루크를 조작해서 친구인 '한 솔로'를 구하고 제국의 야망을 분쇄하자! 처음 시작하자마자 1인칭 시점의 게임이라 좀 황당하다. 이번에는 전작에 새로이 생긴 패스워드 시스템에 이어 두 가지가 더 추가됐다. 하나는 '슈퍼마리오' 시리즈의 동전 모으기! 공중에 떠있는 동전을 100개 모으면 라이프가 하나 늘어난다(게임이 어째 마리오나 소닉과 비슷해지는 경향이). 또 하나는 게임 시작 전에 3명의 캐릭터중 한 명을 골라서 즐기도록 만들어졌다. 당신의 마음에 드는 캐릭터를 골라보자! 스타워즈 게임들이 언제나 그랬듯이 역시 일반 액션모드와 1인칭 시점의 슈팅모드로 나뉘어져 있다.



▲ 이거 세가의 소X 아냐?



▲ 제다이의 기사로 성장한 루크



▲ 스타워즈의 마스코트인 R2-D2가 보이는군



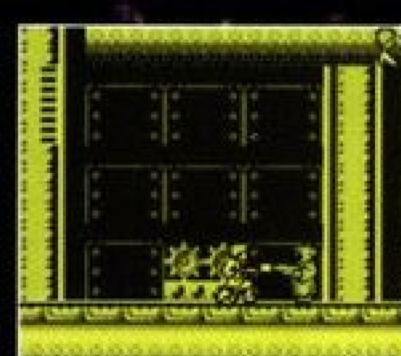
▲ 박진감 넘치는 추격신

제다이의 귀환

■ 기종 : 아케이드　■ 발매연도 : 1984년　■ 장르 : 3D 슈팅　■ 제작사 : 아타리



▲ 이런 진행도 있다



▲ 죽어라 제국의 병사!

1984년 아타리가 만든 게임으로 탑 뷰 시점의 슈팅 게임이다. 첫 스테이지의 레아 공주를 제국의 병사들로부터 지키는 추격신은 원작을 잘 표현했다. 제국의 병사들을 함정으로 유인하거나 아니면 직접 파괴해서 추격을 물리쳐야 한다. 두 번째 스테이지는 X-윙을 타고 제국군의 타이 파이터와 싸우는 신이다. 전체적인 게임은 이러한 스타일로 진행이 되는데 이 게임에는 엄청난 문제가 있으니… 그것은 난이도! 그리고 이 게임이 어려운 결정적인 이유는 엄청나게 기분이·나빠지는 조작감! 플레이어의 흥분지수만을 높일 뿐이다.



▲ 쫓고 쫓기는 추격전



▲ 호~ 오프닝은 제법



▲ 우악~ 꼬리를 물렸다

GAME

스타워즈 에피소드 Ⅰ –THE PHANTOM MENACE

■ 기종 : 플레이 스테이션　■ 발매연도 : 1999년　■ 장르 : 액션 어드벤처　■ 제작사 : 일렉트로닉 아츠/스퀘어

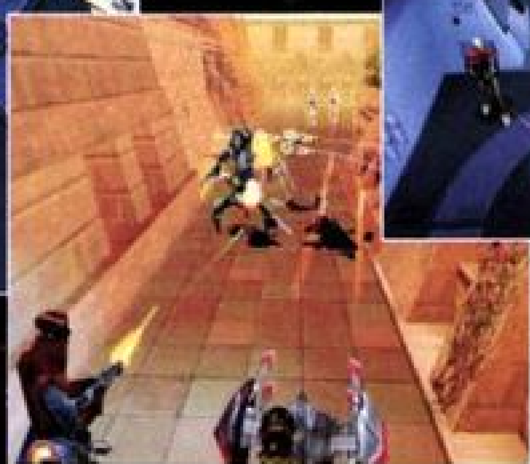


▲ 3D 액션의 진수!

이번 스타워즈 개봉에 발맞춰 나온 PS용 스타워즈 에피소드 Ⅰ-THE PHANTOM MENACE는 영화에 등장하는 여러 인물들을 움직여 3D 공간에서 액션과 어드벤처를 동시에 즐길 수 있는 게임이다. 루카스 사단이 일렉트로닉 아츠 스퀘어와 계약을 맺고 출시하는 야심작. 미국 게임 특유의 액션감과 캐릭터성이 돋보인다. 스토리 라인도 원작을 그대로 따르고 있다. 영화에 접목시킨 본격적인 엔터테인먼트 사업의 성과라는 점에서 의의가 더 크다.



▲ 라이트 세이버 액션도 더욱 다양해졌다



▲ 다양한 적들이 출현한다

스타워즈 레이서(N64)

■ 기종 : N64　■ 발매연도 : 1999년　■ 장르 : 레이싱　■ 제작사 : 일렉트로닉 아츠/스퀘어



▲ 속도감이 엄청나다!



▲ 엔진은 데미지를 입기도 한다

N64용 스타워즈 레이싱 게임! 영화 안에 등장하는 레이싱 장면에서 모티브를 얻어 게임으로 제작한 것이다. 두개의 엔진이 차량을 끄는 마치 로마 시대 전차 경주 같은 느낌의 레이싱이다. 주인공도 아나킨만이 아닌 여러 외계 종족을 고를 수 있다는 것이 특징. 이번 호 공략에서 더 자세히 알 수 있다.

스타워즈 제국의 그림자

■ 기종 : N64　■ 발매연도 : 1997년　■ 장르 : 액션, 슈팅　■ 제작사 : 닌텐도



▲ 보아라! 이 그래픽을!



▲ 이럴 때는 마치 액션 게임 같다

이것은 조금 특이한 스토리를 가진다. 스타워즈 에피소드 5와 스타워즈 에피소드 6의 공백 기간을 그린 소설을 바탕으로 한 스토리를 지니고 있다. 제목도 제국의 그림자. 주인공은 반란군의 화물선 선장 대쉬 렌더! 그는 반란군 최고의 엘리트 비행부대 로그 중대에 가입. 제국군에 맞서게 된다. 1인칭 시점의 슈팅이지만 액션이란 측면이 더 부각된 게임이다. 다양한 상황 연출과 카메라 앵글이 N64의 성능과 함께 빛을 발한다. 가정용 스타워즈 게임중에서는 가장 큰 인기를 끌었던 작품.

글을 마치며...

이번 스타워즈 에피소드 Ⅰ에서 오비완 케노비로 출연했던 이안 맥그리너의 말에 따르면 스타워즈는 일반적인 블록 버스터 영화와는 다르다고 한다. 하지만 미국 내 평론가들의 평은 평이한 편이다. "너무 유아적이고 내용상의 문제점을 보인다"라는 평도 꽤 나오고 있지만 결국은 개개인이 어떻게 느끼느냐에 달려 있는 것이 아닐지~. 앞으로 3년마다 에피소드 Ⅱ, Ⅲ를 공개할 예정이라고 하니 아직 내용은 시작에 불과하다. 캐릭터 상품으로도 피크를 달리기 시작하는 이 스타워즈가 영화와 게임 양방면에서 정말 신화다운 신화를 창조할 수 있을 것인가. 영화로서의 내용면이나 상업성을 논하지 않아도 이 영화는 충분히 매력적이다. 그러니 20년이 지난 후 개봉해도 새로운 흥행 기록을 세울 수 있는 것이 아닐까? 게임의 경우도 더 이상 스타워즈를 소재로 한 게임은 히트치지 못한다는 정설(?)을 깨고 최초로 밀리언 셀러를 달성할 수 있을 것인지 귀추가 주목된다.

MOVIE

「스타워즈 : 에피소드 Ⅰ -보이지 않는 위협 (EPISODE Ⅰ : THE PHANTOM MENACE)」



국내 개봉일 1999년 6월 26일
감독 : 조지 루카스

캐스팅

- 루크 스카이워커 ——— 마크 해밀
- 쿠이 곤 진 ——— 리암 니슨
- 오비완 케노비 ——— 이완 맥그리거
- 아다밀러 여왕 ——— 나탈리 포트먼
- 아나킨 스카이워커 ——— 제이크 로이드
- 슈미 ——— 페닐리 오거스트
- 상원의원 팰퍼타인 ——— 이안 맥다이어미드
- 메이스 윈두 ——— 사무엘 L. 잭슨
- 요다 ——— 프랭크 오즈

STORY

오리지널 3부작의 이전 세대를 배경으로 순박한 소년 '아나킨 스카이워커'가 가혹한 운명으로 인해 다스 베이더로 변모하는 과정을 그리고 있다. 시기는 구 공화국 말기. 구 공화국의 혼란을 가중시키고자 하는 다스 시리어스라는 자의 책동으로 강력한 이익집단 '무역연합'(Trading Union)이 은하계의 무역항로를 지배하고자 하는 야망을 갖고 아다밀러 여왕(나탈리 포트만)이 다스리는 행성 「나부」의 통신시설을 공격한다. 상원의회는 이 사태로 '무역연합'의 침공으로 규정. 사건을 해결하고자 2명의 제다이 쿠이 곤 진(리암 니슨)과 그의 제자 오비완 케노비(이안 맥그리너)를 행성 「나부」로 보낸다. 행성 「나부」로 향하던 제다이들은 변경의 황량한 행성 타투인의 노예 지역에서 어머니와 함께 기계를 수리하며 살고 있는 소년 '아나킨 스카이워커'에게서 강력한 포스의 힘을 발견한다. 그 아이가 장래 중요한 역할을 하게 될 것이란 희망을 가지고 다시 여행의 길을 떠나는 제다이들.



한편 '무역연합'과 「나부」의 충돌이 점점 격화되어 가는 상황에서 일행은 아다밀러 여왕을 만나게 되고, '무역연합'의 배후에 있는 정체불명의 인물에 대해 인식하게 된다. 행성 「나부」를 본격적으로 침공해 오는 무역연합. 의회의 중재노력은 수포로 돌아가고, 일행 앞에 제다이에게 복수를 맹세한 다크 제다이인 다스 마울이 나타난다. 그는 정체를 드러내지 않은 채 아나킨을 어둠의 편으로 끌어들이려 한다.



ACADEMY HOBBY MODEL KITS 아카데미 프레스

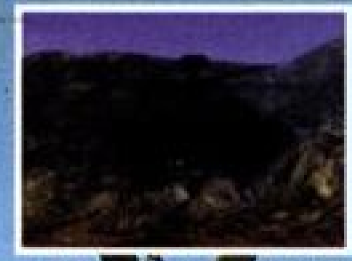
게임파워에서는 이번호부터 프라모델과 게임의 만남을 주선하고자 합니다. 지난호 엽서 통계 중 '신설코너'에 대한 많은 독자들의 답변 중 '프라모델'에 대한 관심도가 매우 높은 것으로 나타나 이 같은 결정을 내리게 되었습니다. 우선은 게임 속에 나오는 유닛(비행기, 건, 로봇) 등의 실제 사양과 프라모델의 특징 그리고 게임 속에서의 모습 등을 한 데 묶어 '프라모델로 만나는 게임 세계'를 펼쳐 보이려 합니다. 앞으로 많은 성원 부탁 드립니다.

이번호의 소재는 : 「에어포스 델타」

「에어포스 델타」는 이번호 'DC 신작라인'을 통해서도 알 수 있듯이 오는 7월 29일 발매예정인 코나미의 야심찬 비행 시뮬레이션 게임이다. 자! 그럼 「에어포스 델타」에 등장하게 될 멋진 전투기들을 미리 한 번 만나 보도록 하자!

AH-64A 아파치

아파치 공격용 헬기는 미국 맥도널드 헬리콥터사가 1983년부터 양산하기 시작한 전투 헬리콥터이다. 무장은 M230 30mm 체인건과 16발의 헬 파이어 대전차 미사일, 최대 76발의 70mm 로켓탄을 탑재하는 탱크 킬러 헬기이다.
아파치 헬기의 또 다른 특징은 야간 전투 능력을 들 수 있는데 전방사수용 목표물 포착 레이저 사격조준장치(TADS)와 조종사용 야시장치(PNVS) 등의 탑재로 인해 탁월한 야간 작전 수행 능력을 자랑한다.


▲ 게임 속의 AH-64A 아파치



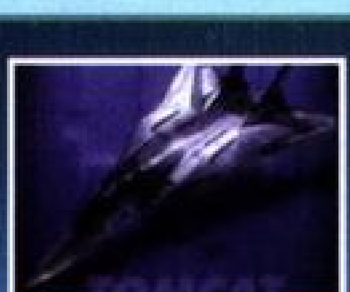
아카데미 제품 시리즈

제품번호	스케일
FA083	1/48
FA110	1/72

사양
탑승인원 : 2명
최대속도 : 365Km/h
전장 : 17.66m
전고 : 4.66m
자체중량 : 4,881Kg

F-14A 톰캣

미해군의 F-4A팬텀II를 대체할 차세대 주력 함상 전투기로 개발한 해군용 전투기가 바로 '그루만 F-14A 톰캣'이다. 거의 같은 시기에 개발된 미공군의 F-15A이글과 더불어 세계 최강의 전투기로 꼽히는 미국의 대표적 전투기라고 말할 수 있다.
F-14A 톰캣은 여러 가지 특징을 가지고 있지만 그중 가장 눈에 띄는 것은 역시 보기에도 멋진 가변 후퇴 날개이다. 이 가변날개로 인해 톰캣은 다른 전투기들에 비해 선회능력에 있어 매우 탁월하며, F-14의 피닉스 미사일은 126-180km의 최대 사정 거리를 자랑한다.


▲게임 속의 기체 선택 화면



아카데미 제품 시리즈

제품번호	스케일
FA061	1/72
FA054	1/48
FA003	1/100

사양
탑승인원 : 2명
최대속도 : 마하 2.34
전장 : 119.10m
전고 : 4.88m
자체중량 : 18,108Kg



알림!!

이번호부터 (주)아카데미과학의 협찬으로 매월 소개되는 프라모델을 각 1개씩 애독자 상품으로 제공하게 되었습니다. 당첨자 선정 방법은 '애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분' 중 추첨을 통해 선물을 드리며 당첨 확인은 다음호 '파워 게시판' 을 통해 확인하실 수 있습니다.

이번호 상품 내역

기체명	제품명	스케일
AH-64A 아파치	FA083	1/48
F-14A 톰캣	FA061	1/72
F-15E 스트라이크이글	FA100	1/48
F-16A/C 화이팅팰콘	FA067	1/48

F-15E 스트라이크이글

F-15E 스트라이크이글은 지난 1984년 F-16XL과의 비교 테스트에서 우위를 점하면서부터 미공군의 주력 전투기로 채택되었다. F-15E의 가장 큰 장점은 적진 깊숙히 침투하여 폭격을 가하는 대지공격과 응전을 가해오는 적 전투기와의 공중전에서 탁월한 성능을 보인다는 점이다. 또한 걸프전을 통해 유명해진 LANTIRN(적외선 전천후 전방 감시장치)의 장비로 야간 전투시에도 목표물을 정확히 포착해 낼 수 있는 능력을 가지고 있다.



▲ 게임 속의 전투 화면



아카데미 제품 시리즈

제품번호	스케일
FA081	1/72
FA069	1/48
FA100	1/48

사양

탑승인원 : 2명
최대속도 : 마하 2.5
전장 : 19.43m
전고 : 5.63m
자체중량 : 12,700Kg

F-16A/C 화이팅팰콘

F-16 화이팅팰콘은 미공군의 경량 전투기 개발 계획에 의해 태어나게 된 경량 전투기이다. F-15는 성능에 비해 생산 단가가 너무 높다는 단점을 가지고 있기 때문에 비교적 생산 단가가 낮은 F-16이 F-15와 병행되어 생산된 것이다.
F-16 화이팅팰콘 전투기는 일상 공중전과 공대지 능력을 고루 갖춘 다목적 전천후 전투기의 역할을 담당하고 있으며 우리나라에도 도입되어 있어 우리에게도 친근한 느낌을 주는 전투기이다.



▲ 비주얼도 멋지다



아카데미 제품 시리즈

제품번호	스케일
FA067	1/48
FA103	1/48

사양

탑승인원 : 1명
최대속도 : 마하 2.1
전장 : 15.18m
전고 : 5.01m
자체중량 : 10,355Kg

사나이 가는 길에 좌절은 없다 PART IV



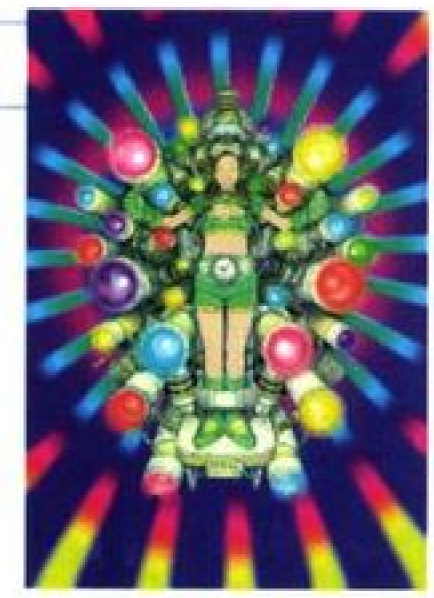



게임파워 편집부
니가 NAMCO에 다녀 왔다는…
'자기' 라는 놈?
네? 아… 저… 뭐…
네에…
도대체 TTT란게 뭐지??
끼야~ 말하께여! 말하께여!
TTT란 '철권 태그 토너먼트 (TEKKEN TAG TOURNAMENT)'의 약자…
시리즈 전편에 등장했던 인기 캐릭터중 2명을 선택해 대전을 즐기는 게임…
푸훗, 그렇다면 3tb와 같은 거군…! …겨우 두명?
아뇨 다릅니다.
이제까지와는 전혀 다른 철권의 세계가 만들어집니다
띄우고
체인지
순간적으로 캐릭터를 교체하는 것으로…
콤보 콤보 콤보
라운드 중간에 사람을 바꿔?
그렇죠. 알기 쉽게 버파로 설명드리면…
카게로 호연락을 던지고!
아라시로 허이! 허이! 허이!
이 태그 시스템을 이용해서 4명이 동시에 대전하는 것도 가능하답니다
그런데… 그 캐릭터 체인지는 어떻게 하는 거지?
아… 간단해요 태그(tag) 버튼을 누르는 거죠
기본 버튼 옆에 캐릭터 체인지용 버튼이 하나 더 늘었어요
다… 다섯개!?
버튼갯수변천표
VF TK
1 3 4
2 3 4
3 4 4
TT 4 5
제… 제길 버튼 수에서 또 밀리다니…
좋아!! 그럼 우리도 다섯 개다!!!
화악
당장 세가에 전화해!!
모시모시! 하이! 하이! 땡큐!
그…그렇게 한다네요
Yeah!
VF3 3rd mix

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

캐릭터 상품의 제전 '동경 캐릭터 쇼' 개최



오는 7월 24일, 25일 양일 간, 동경 빅 사이트에서 게임 등에 등장하는 캐릭터 상품의 전시 · 판매를 중심으로 한 이벤트 「동경 캐릭터 쇼 1999」가 개최된다. 주최는 니폰방송.

작년 8월에 개최된 제1회 캐릭터 쇼에서는 8,000가지의 아이템이 전시되었고, 2일간 입장객은 3만 5535명을 기록했었다.

2번째로 개최되는 이번 이벤트 회장에서는 게임과, 애니메이션, 코믹스 등의 인기 캐릭터 상품들이 1만개 정도 전시 · 판매될 예정이며 주최자가 마련하는 이벤트도 계획되어 있다.

동경 캐릭터 쇼 사무국에서는 작년보다 더 많은 수인 4만명의 입장객을 예상하고 있다.

파이널 판타지 -The Movie- 에 헐리우드 호화 배우진 성우기용

스퀘어는 지난 6월 18일, 2001년 공개 예정인 풀 CG 무비 「파이널 판타지 -The Movie-」의 CG 캐릭터 성우진이 결정되었다고 발표했다. 「파이널 판타지 -The Movie-」는 CG로 작업된 영화이지만 거의 실사에 필적하는 리얼한 캐릭터가 출연하는 풀 CG 무비로, 기존 영화를 초월하는 새로운 시대의 영상세계를 실현할 것으로 기대를 모으고 있다.

한편 이번 파이널 판타지 제작 위원회에 의해 발표된 CG 무비의 성우진은 다음과 같다.

알렉 볼드윈 - 〈레드 옥토버를 쫓아라〉
제임스 웍스 - 〈콘택트〉
빅 램즈 - 〈미션 임파서블〉
페리 길빈 - 〈크레이져/TV〉
밍 나 - 〈뮬란〉
도널드 사더랜드 - 〈평결의 순간〉
스티브 브쉐미 - 〈아마게돈〉

「성검전설」에 스퀘어의 최신작 체험판이 4개나!





▲ 이것이 바로 그 문제의 '펜던트'

오는 7월 5일 발매되는 「성검전설 -레전드 오브 마나-」에 스퀘어의 신작 타이틀 체험판이 4가지나 동봉된다는 사실이 밝혀졌다. 이번에 동봉되는 체험판 게임들은 99년 여름 발매예정인 시뮬레이션 RPG 「프론트 미션 3」, 99년 가을 발매예정인 액션 RPG 「듀프리즘」 그리고 그 외 2가지로 구성된다. 아직 밝혀지지 않은 2가지의 게임은 스퀘어에서 비밀리에 작업을 진행 중이던 최신작일 것이라는 이야기가 나돌며 PS 유저들의 관심을 집중시키고 있다.

한편 이와는 별도로 「성검전설 -레전드 오브 마나-」의 특별 예약 캠페인이 지난 6월 17일부터 시작되었다. 이것은 일본 전국 18,000점의, 디지큐브와 제휴되어있는 편의점에서 소프트를 예약하면 예약 특전으로 오리지널 펜던트를 받을 수 있다는 내용이다. 물론 선착순이며 접수 기간은 각 체인점마다 틀리다.

「톨네코 대모험 2」, 특별 예약 캠페인 실시!



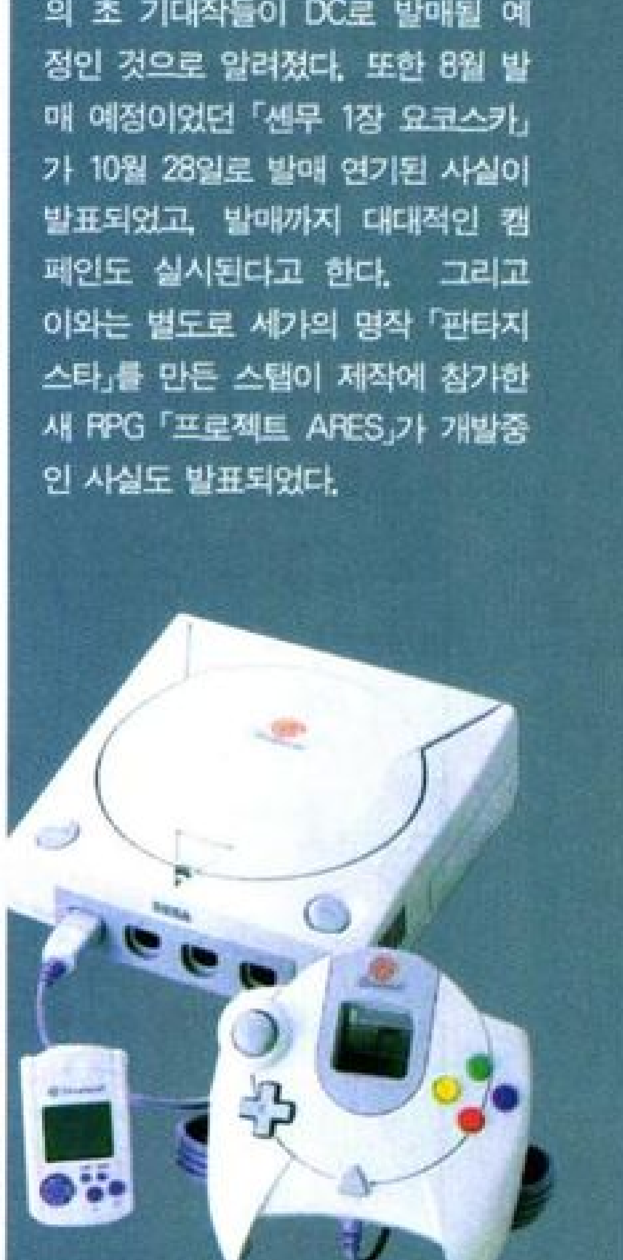
춘 소프트는 오는 9월 15일 발매예정인 「톨네코의 대모험 2 -이상한 던전-」을 기념, 특별 예약 캠페인을 실시한다.

캠페인의 내용은 지난 6월 25일부터 7월 20일까지 「톨네코 2」를 예약하면 선착순으로 '드래곤 퀘스트 캐릭터즈의 특제 트럼프 키 홀더'를 받을 수 있는 것이다. 드래곤 퀘스트 매니아라면 결코 놓칠 수 없는, 슬라임과 톨네코 등 인기 캐릭터가 그려진 트럼프를 받을 수 있는 절호의 기회이다. 또한 키 홀더 안에 들어있는 VIP 참가권을 게임 클리어 후에 보내면 선착순 1,000명에 한해 특별 제작된 상품을 받을 수 있는 더블 찬스도 준비되어 있다.

드림 캐스트, 1만엔 대로 가격인하!

세가 엔터 프라이즈는 지난 6월 1일, 여름 판매 경쟁 이후의 전략과 신작 타이틀을 소개하는 「세가 뉴 챌린지 '99」를 개최했다. 이 컨퍼런스에서는 드림캐스트와 관련된 두 가지 놀랄만한 발표가 있었는데 드림 캐스트 본체의 가격인하와 신작 타이틀 발표가 그것이다.

이날 발표에 의해 지난 6월 24일부터 드림 캐스트는 1만 9,900엔으로(이전에는 2만 9,600엔) 가격 인하를 단행했다. 한편 이 날 발표된 소프트 관련 뉴스는 「버추어 파이터 3tb」와 「소닉 어드벤처」 등(이전 가격 5,800엔)의 일부 타이틀들이 한정 이벤트(6월 24일부터 7월 31일까지)로 저가에(1,990엔) 판매된다는 발표이다. 물론 신작 타이틀도 발표되었는데, 축구 게임 「버추어 스트라이커 2 DC」와 「슈퍼 로봇대전」 등의 초 기대작들이 DC로 발매될 예정인 것으로 알려졌다. 또한 8월 발매 예정이었던 「센무 1장 요코스카」가 10월 28일로 발매 연기된 사실이 발표되었고, 발매까지 대대적인 캠페인도 실시된다고 한다. 그리고 이와는 별도로 세가의 명작 「판타지 스타」를 만든 스탭이 제작에 참가한 새 RPG 「프로젝트 ARES」가 개발중인 사실도 발표되었다.



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

성인용 N64 브랜드 'gemzi'의 제 1탄 타이틀은 「튜록」!



마리갈 매니지먼트는 그 동안 전 연령층이나 가족이 함께 즐길 수 있는 소프트만을 발매해 왔던 'N64' 시 담당하게 될 새로운 브랜드 'gemzi'를 새로 만들었다.

제 1탄 소프트는 3D 슈팅 액션 「바이오런스 킬러 -튜록 뉴 제네레 발매, 7,800엔). 게임의 내용은 1인칭 시점 화면에서 총 같은 무기 를 사격해 괴물 등을 쓰러뜨려 간다는 내용으로 조금은 잔인한 내용을 포함하고 있다.

일단 「gemzi」 브랜드는 마리갈 매니지먼트가 관리하게 되며 내부 평가를 기준으로 브랜드 이미지에 맞는 소프트가 있다면 개발원이나 발매원에 상관없이 브랜드를 빌려줄 계획이다.

플레이 스테이션 어워드 1999 각 부문 수상 타이틀 결정!

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCEI)는 지난 6월 9일 「플레이 스테이션 어워드 1999」를 개최했다. 이날 회장에는 플레이 스테이션이 세계적으로 5500만대 출하된 것을 기념한 「55 밀리언」이란 라벨이 붙은 와인이 입장자 전원에게 증정되는 등 변함없이 활기찬 모습을 보여주었다.

비디오 게임업계 전체가 불황임에도 불구하고 50만개 이상 팔린 타이틀이 20개 이상이라는 것은 역시 대단한 일이다. 「플레이 스테이션 어워드 1999」에서 수상한 플레이 스테이션 타이틀은 다음과 같다.

트리플 플래티너 프라이즈(300만개 돌파 타이틀)

파이널 판타지 8 - 스퀘어

플래티너 프라이즈(100만개 돌파 타이틀)

XI - SCEI
전차로 GO! - 타이토
크래쉬 밴디쿳 3 - SCEI

골드 프라이즈(50만개 돌파 타이틀)

FIFA 월드컵 98 -프랑스 98총집편- - 일렉트로닉스 아츠 스퀘어
파이널 판타지 7 인터내셔널 - 스퀘어
전차로 GO! 2 - 타이토
브레이브 펜서 무사시전 - 스퀘어
실황 파워풀 프로야구! 98개막판 - 코나미
스타오션 세컨드 스토리 - 에닉스
메탈기어 솔리드 - 코나미
R4 -RIDGE RACER TYPE4- - 남코
초코보의 이상한 던전 2 - 스퀘어
심플 1500 시리즈 Vol.1 THE 마작 - 컬처 퍼블리시즈
환상수호전 2 - 코나미
SD 건덤 G 제네레이션 - 반다이
몬스터 팜 2 - 테크모
비트 매니아 - 코나미
댄스 댄스 레볼루션 - 코나미
스트리트 파이터 제로 3 - 캡콤
테일즈 오브 판타지아 - 남코
월드컵 실황 위닝 일레븐 3 -월드컵 프랑스 '98- - 코나미
사가 프론티어 2 - 스퀘어
언 잼머 라미 - SCEI

플레이 스테이션 5,442만대 출하

SCE는 99년 3월 결산을 끝내면서, 98년(98년 4월 1일~99년 3월말)의 플레이 스테이션 출고수가 전세계, 2,160만대를 기록했다는 사실을 밝혔다. 이것으로 플레이 스테이션이 94년 12월 3일에 발매된 이후로 올해 3월까지, 전세계에서 출고된 누계대수는 5442만대를 기록하게 되었다.

한편 98년도 출고대수의 내역은 일본 국내에서 375만대, 북미에서 895만대이며, 유럽에서의 누계대수도 일본을 추월했다. 다시 말하면 일본 내에서의 판매도 여전히 호황이지만 해외의 경우에는 그것을 웃도는 수준의 호황이였다는 것이다. 게다가 일본국내에서만 발매된 포켓스테이션의 출고개수는 3월말까지 45만개로 추정되어 이 역시 좋은 반응을 보이고 있다.

아무로 나미에가 '포켓몬'을 열창

오는 7월 7일 발표되는 아무로 나미에의 신곡 'toi et moi(뜨와 에 모아)'가 7월 17일 일본에서 개봉되는 애니메이션 '극장판 포켓몬스터 · 환상의 포켓몬 루기아 폭탄(爆誕)'의 엔딩 테마로 선택됐다.

이 곡은 처음부터 음악 프로듀서 코무로 테쯔야가 '극장판 포켓몬' 용으로 기획, 제작한 것이다. 우리 나라에서도 많은 팬을 확보하고 있는 '아무로 나미에'가 엔딩 싱어로 선택된 만큼 국내에서도 '포켓몬'의 열풍이 불어 올 날이 멀지 않은 듯하다.

「포포로 크로이스 2(가칭)」 개발 중

플레이 스테이션용 RPG 게임으로 수많은 팬들을 만들어낸 「포포로 크로이스 이야기」의 속편이 개발중이라는 사실이 밝혀졌다. 「포포로 크로이스 이야기」는 지난 1996년 7월 12에 발매되었던 RPG 게임. 어머니 사니아 왕비를 깨우기 위해 수많은 난관에 맞서는 피에트로 왕자의 활약과 모험을 왕자의 입장에서 체험할 수 있다. 파스텔톤의 터치와 모험 중에 차츰 성장해 가는 피에트로 왕자의 묘사, 플레이어를 몰입시키는 매력을 지닌 세계관과 스토리에 많은 팬이 매료되었으며 현재 '플레이 스테이션 더 베스트판'으로 발매되어 있다(2,800엔).

이번 2탄의 개발이 밝혀진 것은 「포포로 크로이스」 시리즈를 프로듀스하고 있는 주식회사 슈거 앤드 로켓츠의 웹 사이트에 2탄의 정보로서 2탄에 사용될 애니메이션 일러스트(설정자료)가 공개되기 시작하면서부터이다. 일러스트로 봐서는 피에트로 왕자는 물론 나르시아와 가미가미 마왕, 백기사 등 그리운 멤버들이 연이어 등장할 것 같다. 하지만 지금으로서는 발매시기나 가격, 정식 타이틀 명은 물론, 어느 하드로 개발되는 것인가(플레이 스테이션 아니면 플레이 스테이션2?) 하는 등의 세세한 정보는 아직 알려지지 않았다. 관심 있는 사람은 슈거 앤드 로켓츠 웹 사이트 내에 있는 전용 페이지를 체크해 보도록 하자.

슈거 앤드 로켓츠 웹 사이트는 'http://www.sugar-rockets.co.jp/main.html'



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

「FF Ⅸ」은 현행 PS로!

게임파워에서도 몇 번인가 언급된 적이 있었지만, 이번에 「파이널 판타지 Ⅸ」이 현행 플레이 스테이션으로 발매된다는 것이 공식(?) 확인되었다.

이 같은 내용은 디지큐브 공식 홈 페이지 상에 디지큐브 주주용 페이지에 써있었던 것으로 구체적인 내용은 '현행 플레이 스테이션용으로 스퀘어가 제작 중. 개발 스케줄 상으로는 2000년 3월에 발매 가능하지만 차세대 플레이 스테이션 발매 시기, 그 밖의 소프트 발매시기 등을 종합적으로 고려하여 발매시기가 결정될 예정이라고(디지큐브가 스퀘어로부터) 들었다' 라는 것이다.

모두 알다시피 디지큐브는 스퀘어 관련 회사이므로 그 오피셜 페이지 상에 공개된 것이라면 상당히 신빙성이 높은 정보라고 할 수 있지만 스퀘어 측에서는 아직 '노 코멘트'라는 입장.

본격적인 네트워크 기능을 지닌 원더 게이트의 스펙

반다이는 지난 6월 23일, 원더스완을 네트워크 단말기로 활용할 수 있는 새로운 주변기기 「원더 게이트」를 발표했다. 이 제품은 현재 99년 말 발매될 예정이며, 통신 어댑터와 통신 게이트(카트리지)로 구성되어 있고, 원더스완에 결합시키는 것만으로 손쉽게 단말기로 바꿀 수 있다.

우선 「원더 게이트」의 기본 스펙을 소개해보면, 「원더 게이트」의 통신 어댑터는 본체 옆의 통신 포트에 접속된다. 디자인은 원더스완의 디자인을 그대로 답습해 본체와 접속한 상태에서도 일체감이 들게 제작되었으며 건전지 1개로 5시간의 연속통신이 가능하다고 한다. 전송속도는 본체 하드웨어 관계로 최대 36.4kbps 가 될 것이고, 64kbps는 지원하지 않을 예정이다. 비디오 게임업계에서 점차 확산되고 있는 '게임기에서 멀티미디어 기기'로의 추세를 반영하는 프로젝트라는 점에서 큰 관심을 모으고 있다.



아직은 개발 중…

미니 컴보이(GB)에 통신기능이! 차세대 미니 컴보이도 개발중?

닌텐도는 미니 컴보이(GB)에 휴대전화를 연결시켜 이용하는 새로운 서비스를 계획중이라고 밝혔다. 이 서비스는 미니 컴보이에 전용 통신 카트리지를 꽂아 이용하는 것으로, 이 카트리지와 휴대전화를 연결, 이용자간에 서로 정보를 교환할 수 있게 만든 시스템이다. 좀 더 구체적으로 이야기하자면 E-메일 송수신, 게임 스코어의 교환 등이 가능한데, 예를 들어 포켓몬스터 등의 게임에서 사용자끼리 각자의 몬스터를 통신으로 교환하는 것 또한 가능하게 될 전망이다.

또한, 이 통신 기능을 사용하면 게임소프트를 다운 받는 것도 가능한 것으로 보여지며 고전 명작 소프트나, RPG 게임의 새로운 맵 등을 다운로드 받는 서비스가 제공될 것으로 보인다.

한편 닌텐도는 미니 컴보이(GB)의 후속 기종을 개발중임을 밝혔다. 후속 기종은 현재 GB의 CPU 성능을 대대적으로 향상시킨 것으로, 앞에 이야기한 통신 카트리지를 보다 효율적으로 사용할 수 있는 새 기종이라고 한다. 장수하는 게임기, 미니 컴보이(GB)의 생명력은 이와 같은 참신한 계획들 덕분에 더더욱 길어질 전망이다.

드림 캐스트가 스켈톤으로!

일단 사진에 주목하자! 투명한 드림 캐스트, '모델 : 씨 맨'이 한정발매 된다. 이번 모델은 이름 그대로 비버리움에서 오는 7월 22일에 발매하는 드림 캐스트용 소프트 「씨 맨 -금단의 페트-」 발매를 기념해서, 세가와 비버리움이 공동으로 제작한 것이다.

물론 보는 바와 같이 본체 이외의 컨트롤러나 비주얼 메모리도 '시 맨 젤리 화이트'라는 스켈톤 타입의 색으로 통일된다.

한편 스켈톤 드림 캐스트는 '씨 맨'은 본체와 컨트롤러 이외에 「씨 맨」 소프트, 비주얼 메모리, 마이크 디바이스 등을 세트로 제작, 판매할 예정이지만, 판매시기, 판매개수, 가격 등의 세세한 사항은 아직 알려지지 않았다.



닌텐도, 64DD용 타이틀 일부를 카트리지로 변경!!



지난 6월 23일 닌텐도가 발표한 '닌텐도 게임 소프트 발매 스케줄'에 의하면, 지금까지 닌텐도64용 디스크 드라이브 시스템(이하 N64DD)용으로 발매될 예정이었던 닌텐도 타이틀의 일부가 카트리지로 변경되었다는 사실이 밝혀졌다.

이번 발표에 해당되는 소프트는 「슈퍼 마리오 RPG2(가칭)」, 「마더3(가칭)」, 「커비 64(가칭)」, 「파이어 엠블렘 64(가칭)」(모두 발매일, 가격 등은 미정) 등의 4타이틀로 모두 N64 유저들이 가장 기대하는 대작 게임들 뿐.

게다가 이번 발표에는 닌텐도64의 새로운 타이틀로 「쉐도우 포스 제미니(가칭)」, 「퍼펙트 다크(가칭)」, 「패널로 퐁 64(가칭)」, 「젤다의 전설 외전(가칭)」(모두 발매일, 가격 등은 미정) 등이 새롭게 추가되어 발표되었다. 각 타이틀의 세세한 정보는 아직까지는 불명.

그리고 이번 '스케줄'에 의하면 닌텐도64용 골프 게임 「마리오 골프 64」와의 데이터 호환이 가능할 것으로 보이는 미니 컴보이 컬러(GBC) 전용 골프 게임 「마리오 골프 GB」의 발매일이 8월 10일로 결정된(정가 3,800엔)것과, 「슈퍼 마리오 브라더스 디럭스」, 「스타워즈 에피소드 1 레이서」(모두 GCB 전용, 발매일, 가격 등은 미정) 등이 새롭게 발표되는 등, 뭔가 희망적인 분위기가 눈에 띈다.

한편 이번에 발표된 소프트들은 대부분 올 8월 하순에 개최될 예정인 '닌텐도 스페이스 월드'99'를 통해 다시 한 번 확인할 수 있을 듯하다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

「태권V」의 화려한 부활 예고!!



1976년 극장용 애니메이션으로 첫 선을 보였던 「태권V」가 200억 규모의 초대형 프로젝트로 부활한다. 1999년부터 2006년까지, 전체 3단계에 걸쳐 전개될 예정인 「태권V」 부활 프로젝트'는 '태권V'라는 단일 명칭을 쓰는 연속성 프로젝트로서 국내에서도 몇 안 되는 초대형 프로젝트로 기록될 만큼 그 규모는 어마어마하다.

우선 그 1단계는 50억 규모의 TV시리즈(26편)제작으로, 1999년 기획/제작에 들어가며 오는 2000년 12월부터 방영될 예정이다. 그리고 「태권V」 부활 프로젝트'의 제작사 '스튜디오V'는 오는 7월 1일, 「태권V」부활 프로젝트'의 제작발표회를 서울애니메이션 센타(영상관)에서 가질 예정이다.

●제작발표회 일시: 7월 1일, 오후 1시 ●장소: 남산 애니메이션센터 영상관
●문의처:02) 784-5900

게임파워 후원 KOF'99 경진대회 개최

게임파워가 후원하고 (주)빅에이에서 개최하는 「더 킹 오브 파이터즈'99」 게임 경진대회가 오는 7월 24일에서 29일(6일간) 한국 종합전시장(COEX)에서 개최된다.

이번 행사는 '99 서울 국제 컴퓨터문화 축제의 일환으로 열리게 되며 1등에게는 개인전 1백만원, 단체전 2백만원의 상금이 수여되는 대규모 행사로 진행될 전망이다. 자세한 내용은 본지 160페이지를 참조.

문의처 : (주) 빅에이 02)418-4844

사이버가수 아담, 소설, 방송 등장



사이버가수 아담이 이번에는 판타지 소설에 등장한다. 화제의 SF 판타지 소설 「숲의 사제(Cyber Space Odyssey of Adam)」는 중세와 미래세계를 넘나들며 주인공인 아담이 겪는 모험을 다루고 있다. 이와 함께 2집 「엑소더스(Exodus)」를 내고 본격적인 연예활동에 들어간 아담은 2집 홍보를 위해 뮤직 비디오도 발표하였으며, 영화 주제곡과 TV에 출연하는 등 다각적인 면에서 활동을 시작할 예정이다.

게임종합지원센터, 우수게임 사전 제작에 1억 9천만원 무상 지원

게임종합지원센터는 제 2차 99년 우수게임 사전제작 지원사업의 후보작 신청에 총 66개 작품이 접수되었다고 밝혔다. 센터는 후보작 가운데 지원작 중 2편에 3,000만원, 2편에 2,000만원, 9편에 1000만원 등 총 금액 1억 9천만원을 무상으로 지원할 예정이다. 이번 제 2차 우수게임 사전제작 지원에는 지난 1차 지원사업 때보다 작품의 수준이 전체적으로 높아져 5대 1이 넘는 치열한 경쟁을 벌였다.

99 서울 국제 만화 페스티벌, 개최

만화산업에 대한 국민의식 전환 및 기획, 창작력 개발을 캐치프레이즈로 내건 국내 최대 규모의 만화 관련 이벤트 '서울 국제 만화 페스티벌'이 오는 8월 13일에서 20일(8일간), 한국 종합전시장(COEX)에서 개최될 예정이다. 이번 전시회에서는 총 2,000여종의 출판 만화가 전시되며 200여편의 애니메이션과 캐릭터 상품, 팬시, 완구, 게임 소프트웨어 등이 전시, 판매될 예정이다. 한편 해외 업체도 30여개 업체가 참가할 예정인 것으로 알려 졌다. 또한 SICAF 조직 위원회에서는 이번 행사와는 별도로 '애니메이션 신작기획 공모전'을 마련한다. 국산 애니메이션의 질적 향상을 도모하고 우수 기획안을 발굴, 제작지원 및 투자를 중개할 목적으로 아래와 같이 신작기획 공모전을 개최할 예정이다.



- 아 래 -

주 최 : 서울국제만화페스티벌 조직위원회 등
응모분야 : TV / VIDEO시리즈, 극장, 단편
접 수 : 7월 10일 ~ 7월 20일
시상내역 : 대상, 금상, 은상 및 특별상
공모전 문의 : SICAF'99 조직위원회 02) 793-2142

한 · 일 캐릭터쇼, 개최 결정



국내 최대규모의 한·일 캐릭터 쇼가 오는 12월 8~12일(5일간), 서울 강남구 대치동 서울무역전시장(SETEC)에서 개최될 예정이다. MBC가 주최, 한·일 캐릭터쇼 서울조직위원회(위원장 오한구)가 주관하는 이번 행사에는 우리 나라와 일본에서 각각 80여개의 캐릭터, 완구, 문구, 게임, 애니메이션, 출판만화업체가 참여할 예정이다. 특히 세가, 반다이, 남코 등 일본 캐릭터산업을 이끌고 있는 업체들이 대거 참여할 것으로 예상되어 일본과 한국 캐릭터시장의 현주소를 비교할 수 있을 것으로 보인다.

행사 개요

행사명 : 한·일 캐릭터쇼 '99 서울

주제 : NEW MILLENIUM NEW CHARACTER

주최 : 문화방송(MBC)

주관 : 한·일 캐릭터쇼 '99 서울 조직위원회
-한국 주관 / 유로컴
-일본 주관 / (주)I&S

기간 :1999년 12월 8 - 12월 12일 (8일은 프레스 앤 비지니스 데이)

장소 : 서울 무역전시장(SETEC) 제 1, 2, 3 전시장

참가업체 및 전시품목
·캐릭터 개발, 이용, 생산 업체
·캐릭터를 이용한 모든 제품 (완구, 문구, 게임기, 애니메이션, 출판만화 등)

예상 참가 업체수
·일본 : 약 80여개사(150부스)
·한국 : 약 80여개사(150부스)

문의처
한·일 캐릭터쇼'99 서울 조직 위원회
☎ 02)542-2053

MOVIE

게임과 영화의 만남!!
타잔



이제 곧 PS용 게임으로도 등장하게 될 월트디즈니의 「타잔」. 7월 17일 영화 개봉에 맞춰 흥미진한 이벤트를 개최한다. '타잔 영화티켓 선물세트'가 그것으로 타잔 영화티켓 교환권 2매와 오리지널 타잔 수첩, 구슬팔찌, 스티커 모음과 패스포트를 한 데 묶어 12,000원에 판매하는 것이다. 그리고 '타잔 영화티켓 선물세트'를 구입한 소비자들에 한해 추첨을 통해 푸짐한 선물을 증정할 예정이다. 판매기간은 7월 20일까지로 관심있는 분들은 서두르는 편이 좋을 듯.

문의처 : 월트디즈니 02)3671-6716

BOOK

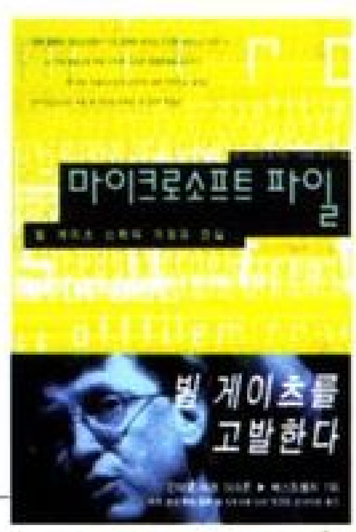
게임 매니아를 위한
게임 제작하기



게임 제작의 기초 원리와 이해를 다루면서 전반적인 개발환경을 소개하고 있는 '게임 제작하기'. 저작도구를 이용한 게임제작의 실례를 들어가면서 제작 과정을 심도 있게 풀이하고 있다. 부록으로는 게임과 게임 관련 애니메이션 CD가 첨부되었으며 가격은 28,000원

문의처 : 도서출판 정일 02)703-0839

빌 게이츠 신화의 거짓과 진실
마이크로소프트 파일



유명 인터넷 서점 아마존에서 베스트셀러 1위를 기록했던 「마이크로소프트 파일」이 완역되어 국내 출판되었다.
이 책은 마이크로소프트 신화의 이면을 추적하며 독자들에게 '마이크로소프트의 성공 신화에 과연 문제점은 없는가?'라는 질문을 던지고 있다.

문의처 : 더난출판사 02)2236-2341

준비된 일본 애니메이션 평론서
아니메가 보고 싶다



재패니메이션이란 단어를 탄생시킨 일본 애니메이션. '과연 일본 애니메이션의 실체는 무엇이가?' 하는 물음에서 이 책의 기획은 시작되었다. 단순한 일본 애니메이션에 대한 찬가는 아니며 오히려 일본을 통해 한국 애니메이션이 나아갈 길을 제시해 주고 있는 애니메이션 개론서라고 할 수 있다.

문의처 : 교보문고 02)397-3693

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

PRODUCK

패밀리에도 진동 패드가!
드림 스테이션



'패미컴' 하드웨어 제작에 있어 독보적인 위치를 차지하고 있는 엘리트 전자(대표 송종규)가 국내 최초로 진동 패드가 대응되는 패밀리 게임기를 내놓았다.
물론 내장 게임도 40여가지(난이도별로 구분하면 586 스테이지). 디자인 면에서도 기존의 패밀리 게임기 보다 산뜻하고, 패드의 착용감이 매우 뛰어난 것이 특징이다. 현재 판매중이며 판매가는 198,000원이다.

문의처: 엘리트 전자 02)606-3444

만능 머신이 여름을 공격한다
퍼스트 영재컴



퍼스트(대표 송종규)가 비디오 게임기형 학습도구 「퍼스트 영재컴」을 개발, 등장시켜 화제가 되고 있다. 이 제품은 닌텐도의 8비트 게임기 '패미컴'에 어린이 지능개발용 프로그램을 접목시킨 것으로 주 대상은 유아에서부터 초등학생. '보여주고, 같이하고, 혼자하는 3단계 학습방법'을 기본으로 EQ능력 배양에 도움이 되는 프로그램들을 담고 있다.
또한 「퍼스트 영재컴」은 크게 총 14가지의 다채로운 학습 프로그램을 채택해 학습 능률을 올림은 물론, 색채감각, 창의력, 상상력을 기르는데 도움을 주며, 컴퓨터 교육에 자연스럽게 접근할 수 있는 디딤돌이 되고 있다. 260가지의 기본 게임을 내장하고 있는데다가 기존의 패미컴 팩을 삽입하여 즐길 수도 있으며 학습적인 면과 놀이를 동시에 만족시킬 수 있다는 점을 강조하고 있다. 7월 10일 이후부터 구입이 가능하며 판매가는 187,000원이다.

문의처: 퍼스트 02)712-0311~2

패밀리 최고의 액세서리!!
파이터 건



패밀리 게임을 더욱 즐겁게 즐길 수 있는 특수 아이템. 「오리사냥」을 기억하는가? 드디어 패밀리에도 건형 액세서리가 등장했다. 외관은 기관총 스타일의 심플한 모양. 특히 보기 보다 무겁지 않아 장시간 사용에도 무리가 없다.

문의처: 엘리트 전자 02)606-3444

비디오가 부럽지 않다
오리지널 골드 무비카드 II



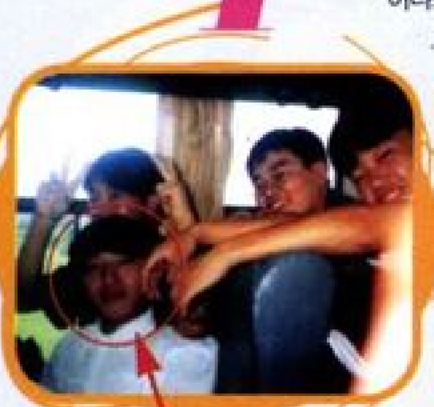
오리지널 골드 무비카드의 업그레이드 버전이 출시되었다. 이번 업그레이드 버전에서는 무비 전체의 주요 전개 장면을 9가지 화면으로 분할 선택, 관람할 수 있는 디바이드(Divide) 기능과 주요 장면을 자세히 관찰할 수 있는 슬로우 모션 기능 등이 추가되었다.

문의처: 센츄럴 써플라이 02)707-2846

자고로 궁하면 통한다 했거늘! 운명이니 팔자니 신세한탄만 하며 자신의 작은 소망을 저버리는 불행한 이들이여! 그대들의 구구절절한 사연이 감동의 화살 되어 소환수의 가슴에 명중될 때 소환수는 세상을 모두 얻을 만한 자비의 선물을 토해낼터이니!! <소환수 비잔 1장 13절>

추카추카해요!!!

사연 1



안녕하세요, 소환수님. 저는 20세의 신체 건장하고 섹시한 대한민국의 씩씩한 청년입니다. 예전 패미콤까지 하다가 게임을 중단했죠. 그때가 14살 때 였는데, 6년이 지난 지금 다시 새롭게 게임에 입문했습니다. 제가 다시 게임에 관심을 가지고 시작하게 된 동기는 우연이었습니다. 낮에는 아르바이트로 피자배달을, 저녁에는 요리 학원을 다니고 있었는데, 어느 날 피자배달을 간 그집앞에 버리려고 쌓아둔 책 가운데 '게임챔프 98년 6월호'가 있더군요. 그냥 게임 책이려니 하고 읽기 시작했습니다. 재미있더군요. 전 서점에 가서 이번 달 게임챔프를 찾았죠. 근데 없더라구요. 게임잡지가 몇 가지 더 있어 이것저것 뒤적이는데 게임파워 큰 글씨 위에 '게임챔프의 명성에 파워를~~~~' 발견하고 바로 샀습니다. 게임파워가 또 다시 저의 게임에 대한 열정에 불을 지피더라구요. 그 다음날 바로 용산으로 향했습니다. PS를 사기 위해서였죠. 하지만 PS에 대한 지식이라고는 전혀 없는 상태라 막막하더군요. 전 아무 것도 몰랐습니다. PS가 플레이 스테이션의 약자인 것조차도!! 필요하다고 하는 몇 가지 주변기기와 본체를 샀습니다. 모두 중고품으로. 나중에야 알았지만 엄청 비싸게 샀더군요. 일종의 사기! 겨우겨우 연결 후 드디어 웅장한 소리와 함께 화면이 짜~~~~짠. 아! 진동까지. 패미콤은 게임기도 아니구만. 신나서 미칠 지경이었죠. 그러나 기쁨도 잠시뿐. 하다보면 중간중간 끊기고 멈추고, 이건 누가 봐도 완전 맛이 간 고물이더라구요. 이렇게 새로이 시작된 게임인생은 꼬이기 시작했습니다. 뭐가 맛이 갔다해서 교환하고, 수리하고, 돈은 점점 더해지고, 나중에는 직접 해부시켜 모든게 엉망진창이 되어버렸습니다.

-중략-

소환수님! 전 지금 미쳐가고 있습니다. 8개월의 자유시간이 남아있습니다. 그 후에는 국가의 부름으로…. 정말이지, 단 하루만이라도 마음 편히, 신나게 게임을 즐기고 싶습니다. 제가 게임 운이 없는 건가요. 20살의 나이에 재도전하는 게임세계인데 하느님도 무심하시지 정말 안도와 주십니다. 소환수님 제 꼬인 게임 운을 좀 풀어주신다면….

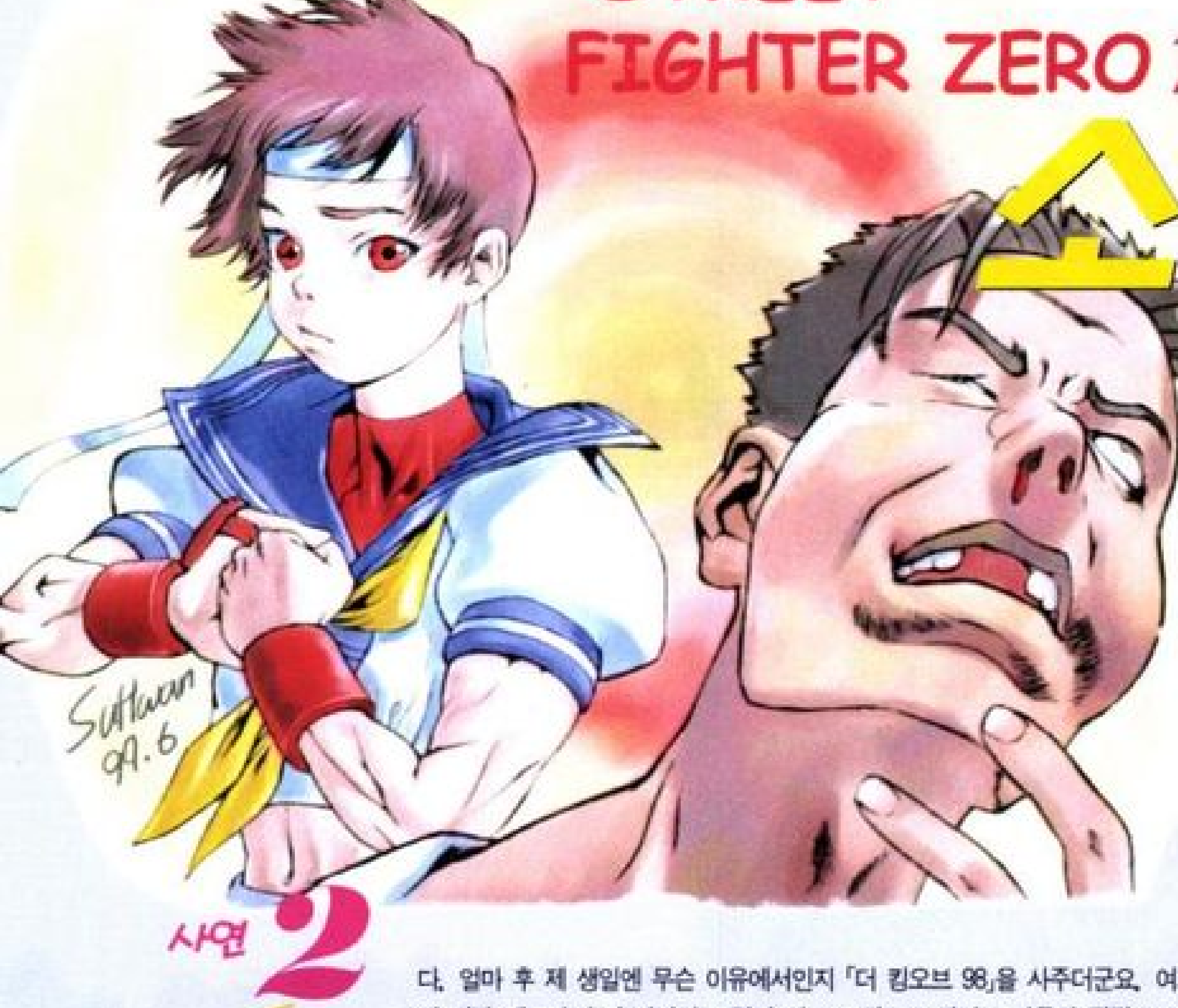
김지운/ 경기도 의왕시 오전동 35-16 오성빌라 C동 1301호

6년만의 화려한 복귀! 이것은 국가의 부름을 받는다는 위기감에서 나온 충동의 발로일지도 모릅니다. 그런데 멋진 컴백은 커녕 고물 PS 라니…. 글을 읽어보니 처량한 자신의 신세를 한탄하며 저녁놀 지는 강가에서 인생의 끝을 진지하게 고민할 것 같은 분위기라서 이 소환수 비장한 각오로 PS 스틱을 소환하기로 했습니다. 왜 스틱이냐고요? PS 본체가 아니라 왜 스틱이냐고요? 그것은 묻지 마십시오. 이 소환수 무리한 스틱 소환 마법으로 MP가 바닥인지라 피곤하군요. 그럼 안~녕~!



STREET FIGHTER ZERO 篇

소환수를 감동시켜라!



사연 2





전 강원도 두메산골에 사는 중 3학생입니다. 전 98년 12월 31일 PS를 구입해 99년 새해를 PS와 함께 맞이했죠. 그때 한창 PC방이 유행한 때여서 컴퓨터가 없는 저는 삼척시 오락실을 주름잡겠다는 일념으로 「철권3」, 「라이벌 스쿨」, 「위닝 일레븐」 등을 열심히 연마했죠. 결과는 역시…. 개학하자마자 갑자기 실력이 늘어난 걸 안 눈치 빠른 녀석들에 의해 결국 PS 샀다는 걸 들키고 말았습니다. 전교에 PS보유자가 저를 포함해 단 두명인터라 그후, 토·일요일이면 저희 집은 당연히 아이들로 들끓었고 결국 저희집은 오락실이 되버렸습니다. 얼마 후 제 생일엔 무슨 이유에서인지 「더 킹오브 98」을 사주더군요. 여기 까진 좋았는데 문제는 다른 곳에서 일어났습니다. 스틱이 하나인 터라 패드가 손이 아파서 그런지 서로 스틱으로 하려고 사투리 퍽퍽 쓰면서 싸웁니다(삼척 사투리: 요즘 뜨는 '매난국죽'이 옆 학교 누나들). 너무 처량합니다. 불쌍한 저희 촌놈들이 건전한 게임문화를 갖게 아니 이제서야 '쉬리'가 상영되는 문화가 뒤떨어지는 이 시골 아이들이 마음껏 오락할 수 있게 저희에게 스틱을 주세요. 제 스틱은 MEGA 세가도 아닌 메가 거여서 그런지 1P에서 안됩니다(메모리 카드 사용시). 게임점 아저씨께(CD주문하면 한달 걸림) 수리를 부탁하니 하나 사라고 하더군요. 그래서 전 큰맘 먹고 스틱을 뜯어 터보라고 쓰여진 곳에 연결된 회로를 다 잘랐습니다. 제 생각이 짧았는지 별 소득이 없더군요. 그럼 이만 줄일게요.

박지웅/ 강원도 삼척시 남양동 10/6 55-85 영창상가 201호

음, 열악한 환경에서도 게임 문화는 꽃을 피운다! 물 좋고 공기 좋은 두메 산골이라도 최첨단 엔터테인먼트 시스템에 침범 당하는 것인가! 아무튼 고달픈 하루하루를 보내고 있는 것이 확실하군요. 그나저나 게임기 하나로 일약 스타가 되셨는지도 모르겠군요. 모든 아이들이 우러러보는 게임기 주인이라는 절대 클래스를 획득했으니! 이제 더욱 확실히 자신의 입지를 굳힐 수 있는 아이템을 원하신다는 거죠? 좋습니다. 이 소환수 원대한 포부를 지닌 사람을 좋아하죠. 초강력 PS 스틱 마법으로 귀하의 강원도 두메산골 지배 및 보완계획을 일조 하도록 하조! 하하하!!

당첨자 안내

당첨되신 독자 분은 7월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.

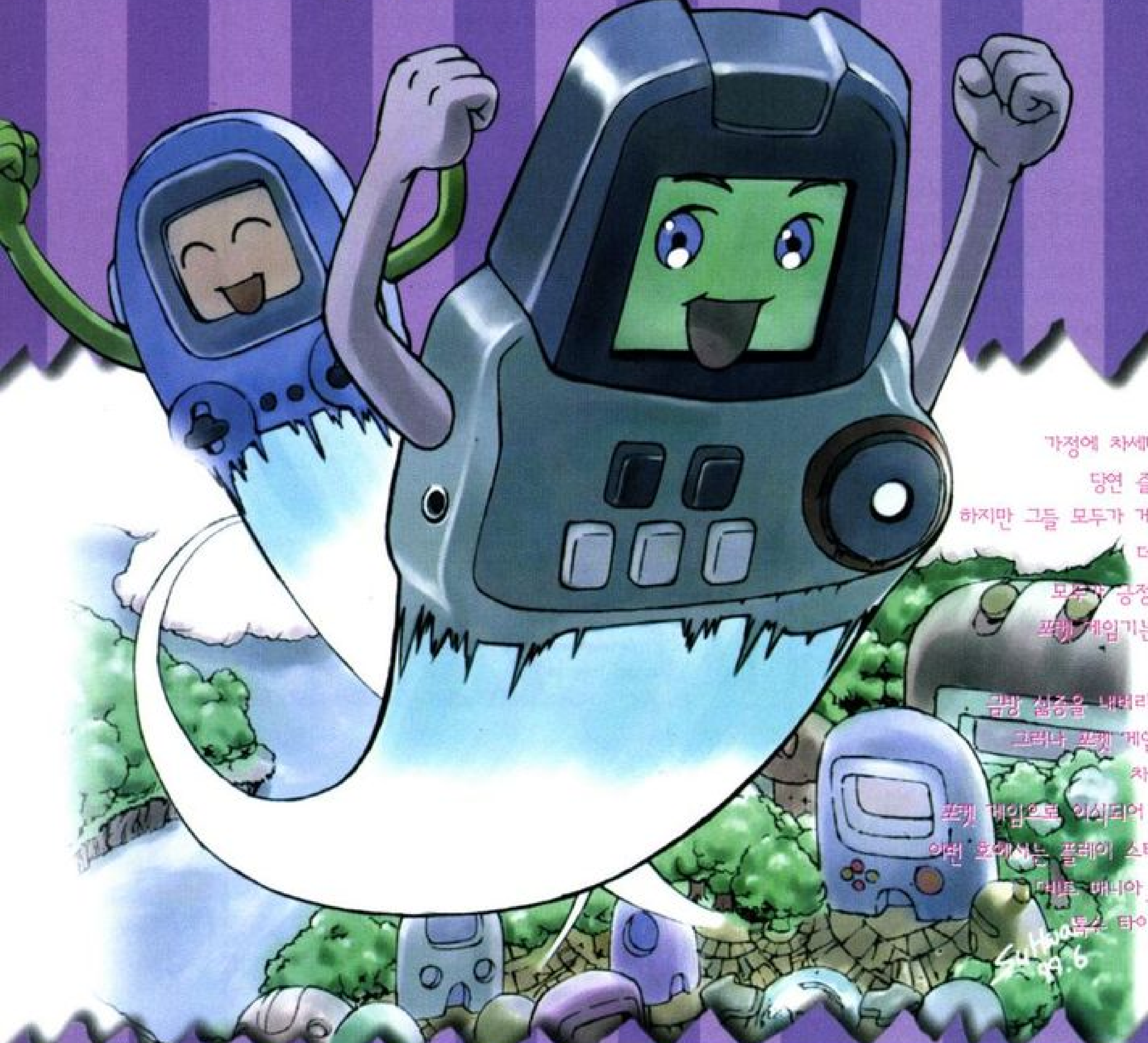


이 코너에서는 여러분들이 사연으로 소환수를 감동시킬 경우, 그대들의 어려움을 깔끔하게 해결해 드리겠습니다. 구구 절절한 사연은 원치 않습니다. 왜? 꼭 자기가 당첨이 되어야만 하는지를 명확하게 밝혀 감동시키시면 됩니다.

이번 달 관련 주제: PS용 멀티 탭을 절실히 필요로 하시는 독자 분들의 감동적인 사연을 기다리겠습니다!! -사연과 사진을 꼭 함께 보내주세요

- 마감: 매달 15일
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 「소환수를 감동시켜라」
- 문의전화: 02)3142-6845
- 협찬: 테크노 마트 8층 C-084 게임월드 02)3424-8477

포켓 게임의 세계 2



가정에 차세대 게임기를 보유하고 있는 사람들이라면 당연 즐겁게 게임 생활을 영위하고 있을 것이다. 하지만 그들 모두가 게임에 대해 가지는 느낌이 좋지만은 않다. 더구나 '포켓 게임'이라는 세계에 대해서는 모두가 긍정적인 생각을 가지고 있는 것만은 아니다. 포켓 게임기는 단순히 휴대하기 편하다는 이유 때문에 재미로 한 번쯤 들고 다니다 금방 싫증을 내버리는 액세서리 정도로 여기는 사람이 많다. 그러나 포켓 게임을 그다지 선호하지 않은 사람일 지라도 차세대기나, 아케이드용으로 친숙한 게임이 포켓 게임으로 이식되어 등장한다면 그때의 그들 반응은 어떨까? 이번 호에서는 플레이 스테이션용, 아케이드용으로 큰 붐을 일으킨 「비트 매니아」시리즈와 「전차로 GO!」시리즈를 통하여 다수 타이틀의 이식작품에 대해 소개해 보려 한다.

이식작 포켓 게임의 존재

이식형태의 포켓 게임들은 이전에 존재했던 캐릭터 포켓 게임과 유사한 점을 많이 보인다. 알만한 사람은 다 알고 있는 「울트라맨」이나 「가면 라이더」, 「건담」과 「드래곤 볼」 등등의 유명 캐릭터를 게임의 주인공으로 등장시키는 형식의 캐릭터 포켓 게임. 이러한 캐릭터 게임들은 사실 게임업계에서는 빈번하게 나오는 타이틀 형태이지만 굳이 포켓 게임과 관련하여 이 이야기를 꺼내는 데에는 특별한 이유가 있다. 바로 이식의 모체가 된 게임을 캐릭터 상품과 같이 써먹는 행위이다.

실제로 이번에 예로든 「비트 매니아」나 「전차로 GO!」의 경우는 일본 내에서 상당한 인기를 기록했던 타이틀들이다. 이 게임의 인기를 캐릭터의 인기와 비슷한 형식으로 파는 구조라고 생각하면 될 것이다.

이러한 형식의 이식 작품들은 현실적으로 그 예가 전무하다고 보아도 좋다. 끝끝내 역사를 알고자 하는 향학열에 불타는 '고증학 기질'을 가진 사람들이 따지고 든다면야 갤럭시안(외 유사한 장르의 고전 슈팅)정도를 이야기 할 수 있겠지만 여기서 이야기 하고자 하는 것은 가정용 게임으로 보급된 바가 있는 타이틀의 이식을 의미한다.

가정용 게임기의 성능향상이 계속 이루어지면서 포켓 게임(솔직히 당시에는 이런 멋들어진 이름도 붙어있지 않았다)시장은 엄청난 침체를 겪어야만 했다. 게다가 미니 컴보이(이하 GB)의 등장 이후로는 구현 능력의 차이로 인해 존재 자체가 미미해졌다. 하지만 다행히도 '게임파워 7월호'에 소개한 여러 가지 요인에 의하여 위축되었던 시장의 재건을 도모중이다. 각자의 다양한 매력들은 차차 소개해 나가면서 열거하도록 하겠다.

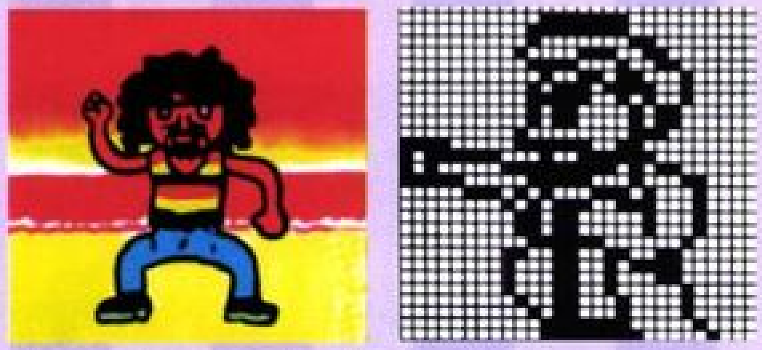
또한 이번 호에 소개하는 「비트 매니아 포켓 2」와 「전차로 GO!마스콘」은 최근 이식 게임들의 모습을 대표하는 형태의 게임기들이다.

이식작 포켓의 흉내낼 수 없는 매력

비교 평가는 조금 떨어지지만…

이 게임들을 실제로 플레이하면서 주위의 골수 게이머들에게 이런 말들을 많이 들었다. "그거 재미는 있냐?" 라는. 인정할 것은 인정하고 넘어가겠다는 생각에 입각, 냉엄하게 말하자면 당연한 이야기겠지만 원작들보다 재미없다. 그것도 상당한 차이로.

둘 다 전용 컨트롤러를 채용했고, 원작의 요소들을 거의 빠짐없이 넣은 부분들은 평가받을 만 하다. 그러나 일단 이질감이 느껴지는 것은 화면의 구성. 액정에 미리 새겨져 있는 화면들은 도저히 원작들의 화려하고 다채로운 그래픽 수준을 따라갈 수 없기에 단순히 보고만 있노라면 좋은 평가를 줄 수 없다는 것 또한 사실이다. 거기에다 특수 조작 체계를 계승했다고는 하지만 손에 가득히 들어오는 컨트롤러들을 손가락 끝으로 밀고 있노라면 정말이지 못해먹겠다는 생각이 지배적이다. 한 가지 더 곁들이면 바로 사운드. 비트 매니아의 때로는 감미롭고, 때로는 강하며, 때로는 열정적인 음악들을 뚜, 띠, 따 세 음절로 표현되는 음색으로 듣는 것은 전혀 비트 매니아의 DJ기분을 나게 해 줄 수 없는 요소이다. 「전차로 GO!」의 경우는 더 심해서 차장과 안내원의 걸죽하고 간드러진 목소리는 기대하지 않았다 치더라도 기차가 움직이는 소리는 너무하다 싶을 정도로 리얼하지 못한 것도 사실이다.


같은 Jam Jam raggae의 그래픽인데…

아는 사람과 모르는 사람

위의 말에 따르면 "재미 하나도 없다는데 사지 말아야지" 라고 생각하는 독자들도 있을 것이다. 하지만 이 게임들의 구입가치는 충분히 있다고 본다. 부정적인 면만 써놓고 이런 말을 하는 저의는?

일단 구입가치라는 것은 게임을 이미 알고 있는 사람에 한한다. 위에서도 말한 바 있지만 이 게임기들의 가장 큰 개발의의 중 하나는 게임 자체의 지명도이기 때문이다. 「포켓몬스터」를 알지도 못하는 사람에게 「포켓몬 핀볼」이 여타 핀볼게임과 다른 의의를 지니지 못하는 것과 같은 이치라고 생각하면 되겠다. 각설하고 포켓 게임기의 하드웨어적인 성능을 생각해보자. 이 게임들이 이식된 플레이 스테이션이나 새턴 등과 비교해 볼 때, 턱없이 떨어지는 능력이다. 하지만 그래도 원작이 지닌 『시스템적 요소』만큼은 빠짐없이 수록한 것을 볼 때, 코믹하며 귀여운 느낌이 드는 것은 부정할 수 없다. 다른 것들은 접어두고 위 게임들이 처음 나왔을 때, 뭔가 다른 새로운 게임 방식에 매료되어 팬이 되었다면 포켓으로 즐겨도 그다지 재미가 없다고 느끼지는 않을 것이다. 실제로 포켓 게임은 그래픽에서 승부하려고 만드는 게임이 아니라는 점을 이해하고 게임에 임하는 사람이라면 포켓 게임은 권할 만한 장르의 게임이 된다. 쉽게 이야기하면 겉으로 보이는 요소는 전부 포기하고 게임성만은 제대로 살리려고 노력한 케이스가 바로 이러한 이식 작품들이라는 것이다. 하지만 단지 이 요소만 가지고는 이식작 포켓 게임들을 높이 사줄 수 없다.

장소의 차이가 재미의 차이

게임이 생활에 도움이 되는 이유는 대략 300가지 이상으로 추정되지만 그 중에 하나가 Killing time의 효과다. 정말이지 재미없는 게임이 아니라면 게임기 전원을 한 번 켜고 끄는 동안에 지나간 체감 시간과 실제 시간의 차이가 2배 이상 나본 경험은 게이머라면 누구에게나 있으리라 본다(거의 생활이겠지…). 하지만 야외에서는, 특히 교통수단에 탑승해 있을 경우에는 가정용 게임기는 플레이가 불가능하므로 포켓 게임기가 그 빛을 발하게 되는데 이식작의 경우 그 재미는 배 이상이다.

집에서 포켓 게임기를 하고 있으면 바로 근처에 원작이 있으므로 아무래도 재미가 없다. 하지만 밖으로 나갔을 때, 궁여지책적인 재미라고나 할까? 하여튼 그 재미는 실로 대단하다. 솔직히 이 점이 포켓 게임기가 노리는 상품적 가치이기도 하다. 지하철에서 GB로 테트리스를 하는 모습이 사회적 이슈가 된 것도 이 때문이기도 하다. 여타 포켓 게임기와 이식작의 상대적인 차이는 역시 원작의 인기가 반영된다. 포켓 게임기가 게임적으로 많은 불안 요소를 안고 있음에도 불구하고 존속이 가능한 이유는 바로 이 때문이다.

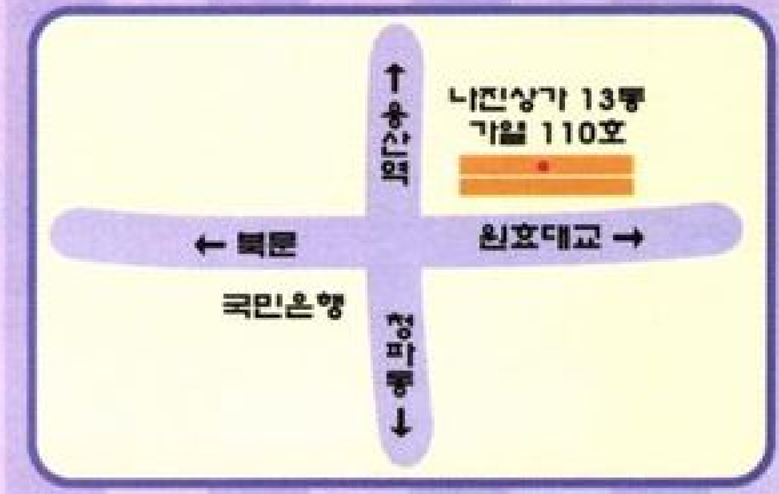

작아도 있을 건 다 있다구!!

이식작품의 다음 시리즈는?

지난 호에도 소개가 나간 바 있지만 「비트 매니아 섬머 믹스」와 「애니송 믹스」, 「댄스댄스 레볼루션」과 「팝픈 뮤직」이 발매 예정에 있으며 「전차로 GO!」의 자매품 「비행기로 GO!」도 발매될 예정이다. 색다른 아케이드 기기가 많은 코나미의 「BEMANI」시리즈의 다른 작품들의 이식도 생각해 볼 수 있지만 「기타 프릭스」와 「드럼 매니아」는 컨트롤러의 크기가 크기니 만큼 이식은 불가능하다고 본다(하지만 「댄스댄스 레볼루션」도 이식했으니 어쩌면 가능할지도…). 아니면 코나미의 또 다른 히트작 「비시바시」 시리즈의 이식 또한 가능할지도 모른다는 기대와 버라이어티 장르의 지하철 플레이가 다양하게 실현되는 게임 세상을 기대해 본다.


•비트 매니아 섬머믹스 •애니송 믹스 •팝픈뮤직 •댄스댄스 레볼루션

- anime club 수입원:(02)326-3705,
  총판매원 :(02)323-5172,
  용산 퍼스트 게임:(02) 712-0311~2



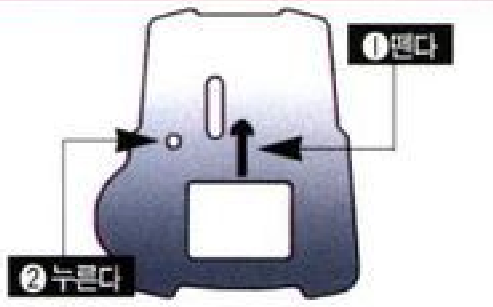
비트 매니아 포켓2



게임의 시작

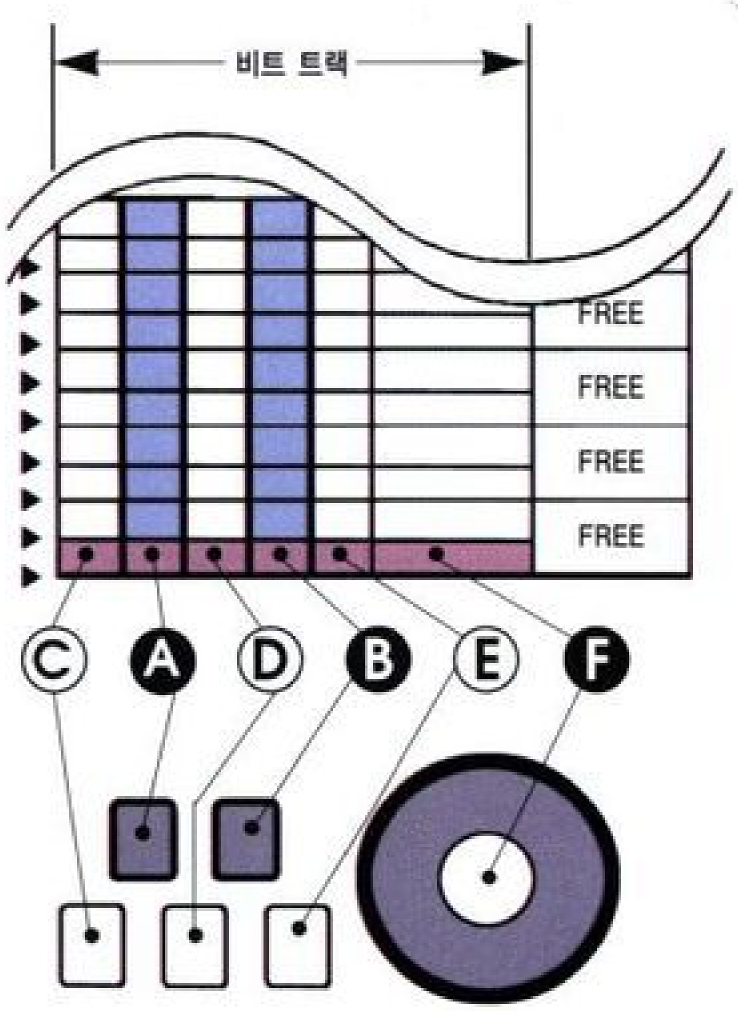
본체 뒷면을 보면 다마고치처럼 잡아당기는 테이프가 있다. 이 테이프를 잡아당겨서 빼낸다.

그후에 리셋버튼을 눌러(볼펜 등의 끝이 뾰족한 것을 사용할 것) 시작하면 되는데 너무 세게 누르지 않도록 주의한다.



플레이 방법

「비트 매니아」를 즐기고 있는 사람이라면 누구나 알고 있겠지만 그래도 처음 시작하는 초보자를 위해 간단한 설명을 첨부한다.



조작 방법은 지금까지 보아왔던 아케이드용의 「비트 매니아」와 거의 같다. 각 건반과 턴테이블은 각 라인에 대응하게 된다. 단 아케이드용과는 달리 검은건반도 각각 한 라인씩을 차지하므로 보는 법은 약간 틀리다. 가장 아래 부분에 바가 왔을 때 버튼을 눌러 곡을 연주하는 것이 기본. 타이밍에 의해 GREAT, GOOD, BAD, POOR의 판정이 나뉘는 것도 동일하다.



「비트 매니아 포켓2」는 다른 포켓 게임과는 달리 시작 버튼 등등의 옵션 버튼이 준비되어 있지 않고 건반들이 모든 기능을 담당하게 되어있다.

- **A, B 버튼(검은건반)** : 취소 버튼
- **C, E 버튼(좌, 우의 흰건반)** : 선택 버튼
- **D 버튼(중앙의 흰건반)** : 결정 버튼
- **F 보드(턴테이블)** : 선택 버튼. 전원을 켤 때에도 사용
- **G 이어폰 단자** :맞는 이어폰이 있다면 접속시켜 사용할 수 있다
- **H 스위치** :볼륨 조정 스위치. 3단계로 나누어 조정된다

■게임 도중에 턴테이블을 제외한 모든 버튼을 동시에 누르면 타이틀 화면으로 돌아간다.

건전지 교환과 전원

전지는 LR-44전지 3개를 사용한다. 게임기를 2분 정도 방치해 두면 자동으로 전원이 꺼지며 턴테이블을 돌리면 다시 전원이 켜진다.



모드 설명

Practice

이하의 4가지 모드로 나누어진다.

• 연습 모드(Practice)

노멀 모드에 비해 난이도가 크게 낮다. 전부 세 곡을 연주하게 된다.

• 노멀 모드(Normal)

전부 여섯 곡으로 이루어져 있는 모드이다. 단 노멀 모드는 화면 우측 하단의 Groove Gauge를 채우지 못하면 게임 오버가 된다. 게이지는 파란색 영역만 전부 채우면 된다. Great, Good이 나오면 게이지가 올라가며 Bad, Poor가 나오면 게이지가 떨어진다.

• 자유 연주 모드(Free Play)

한번 연주해 보았던 곡(클리어 하지 못했던 곡도 포함)을 자신이 골라서 플레이 할 수 있다. 연습 모드에 등장하는 곡들은 처음부터 선택 가능하다.

• 자동 연주 모드(Auto Play)

자유 연주 모드에 등장하는 곡들을 자동으로 연주시키는 모드.

등장하는 곡들

이하의 표에 나온 모든에 따라 조금 다른 진행으로 이루어진다.

곡번호	장르	난이도	곡이름
연습모드			
1	Reggae	0	Jam Jam reggae
2	DJ battle	1	DJ battle
3	Rave	2	e-motion
노멀모드			
4	Reggae	2	Jam Jam reggae
5	Break-bts	2	2 gorgeous 4U
6	DJ battle	3	DJ battle
7	Rave	3	e-motion
8	Funky jazz groove	4	Stop violence
9	Eurobeat	5	LUV TO ME

anime club

선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

7월호 퀴즈 정답

이번에 액정게임기로 발매되는 댄스댄스 레볼루션은 손가락으로 스텝을 밟는다는 의미의 이름이 붙어있습니다. 그 이름은 무엇일까요? OOOO

정답: 핑거스텝

상품 리스트

…상 발표한 10분에게는 재미난 포켓 게임기를 선물로 보내드립니다.

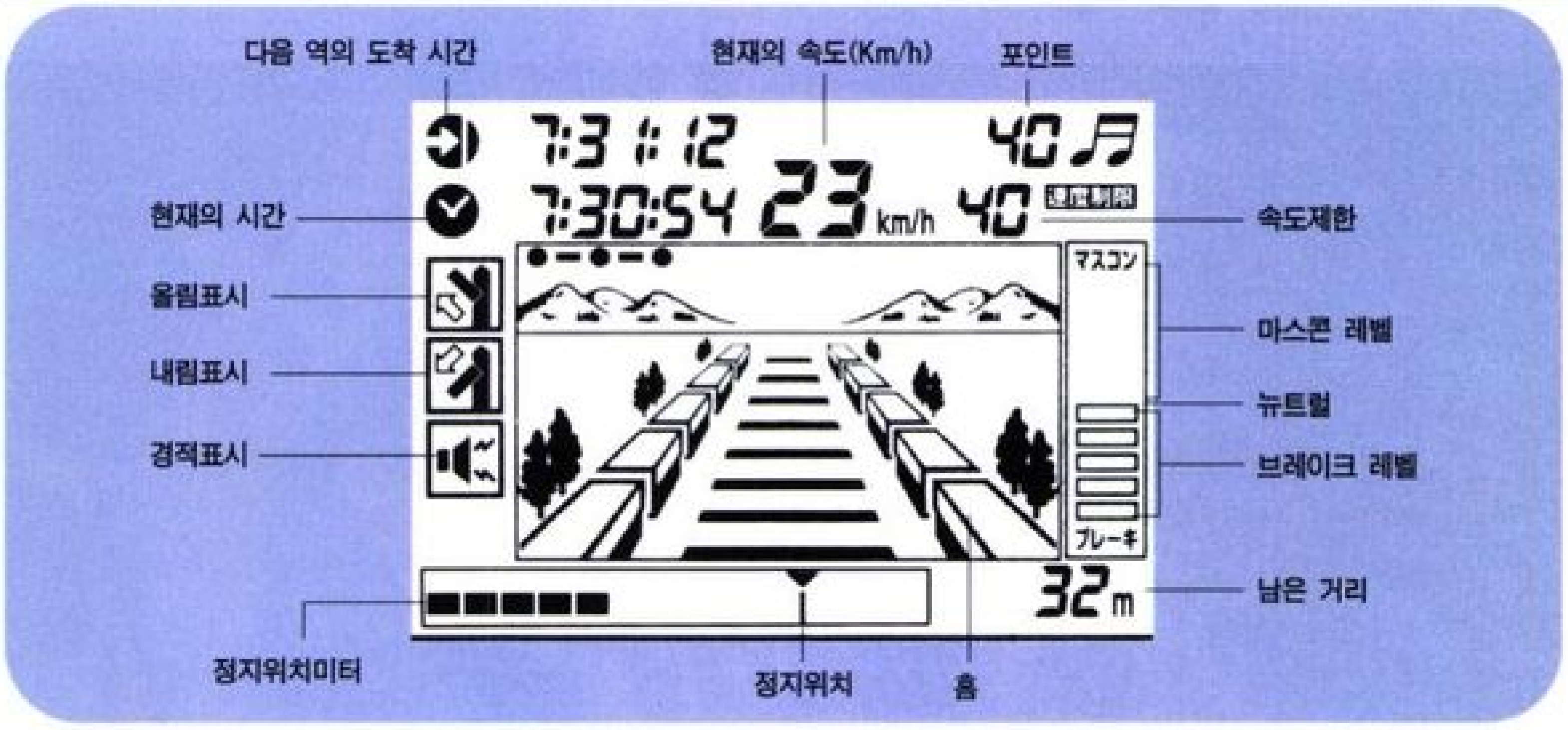
전차로 GO! 마스콘



게임의 시작

「비트 매니아 포켓2」처럼 테이프를 빼내고 게임기의 스타트 버튼을 누른다.

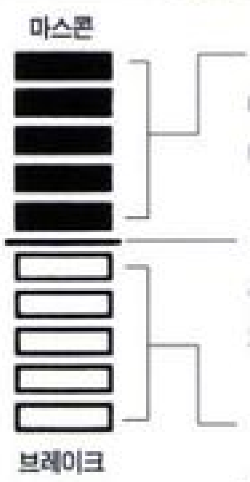
화면 설명



플레이 방법



철도 시뮬레이션이라는 독특한 장르를 지닌 이 게임 역시 기본적인 방식은 아케이드용과 동일하다. 마스콘과 경적을 이용해서 속도제한 등의 지시에 따라 무사히 전차를 운행시키는 게임이다. 포인트가 0이 되거나 정지위치를 넘어서 운행하게 되면 게임 오버가 된다.



• 가속(마스콘)

마스콘 레버를 올리면 레벨이 올라가고 마스콘 레버를 내리면 레벨이 떨어진다. 레벨이 높을수록 가속속도가 빠르고 최대속도도 높다.

• 관성주행(뉴트럴)

관성으로 주행하는 상태. 즉 전차 자체의 가속 운동 없이 주행하고 있는 상태를 말한다. 전차의 운행은 자동차의 운행과는 완전히 틀리기 때문에 잘 숙지하고 있어야 한다.

• 감속(브레이크)

브레이크 레버를 올리면 레벨이 올라가고 브레이크 레버를 내리면 레벨이 떨어진다. 레벨이 높을수록 감속속도가 빠르다.

· 마스콘과 브레이크는 뉴트럴 상태에서 바꾸는 것이 중요하다.

또 레버는 1회씩 움직여야 레벨이 올라간다. 즉 마스콘 4레벨에서 브레이크 2레벨로 옮기려면 마스콘4-3-2-1-뉴트럴-브레이크1-2의 순서를 밟아야 한다는 뜻이다.

• 제한시간

열차 출발 후에 다음역 도착예정 시간이 지나기 전까지 열차를 다음 역까지 운행해야 한다. 제한시간이 넘으면 1초당 1포인트씩 감점된다.

• 정차위치

홈에 진입하면 얼마 후에 정지위치미터가 나타난다. 이 미터를 보고 감속해서 정차위치 전후로 2미터 내에 정차시키면 합격이다. 3미터 이상 차이가 나면 포인트에 관계없이 게임오버다. 정확히 0미터에서 정차하면 보너스 2포인트를 얻는다. 이 상태에서 제한 시간도 넘지 않았다면 별도의 2포인트 보너스가 있다.

표시

• 올림표시

이 표시가 나타날 경우에는 속도가 떨어지면 안 된다. 마스콘 레벨을 적당히 올려라.

• 내림표시

이 표시가 나타날 경우에는 속도가 올라가면 안 된다. 브레이크 레벨을 조정하라.

• 경적표시

이 표시가 나타나면 재빨리 경적 버튼을 눌러서 경적을 울리자. 표시가 사라지기 전에 누르면 2포인트 보너스. 그렇지 않다면 2포인트 깎이므로 주의.

• 속도제한 40 (40~70Km/h)

표시되는 숫자아래의 속도로 달려야만 한다. 표시가 점멸하는 중에 속도를 내리면 된다. 점멸이 끝난 후에도 속도가 조정되지 않았다면 1초에 1포인트씩 감점된다.

전원에 대하여

이 게임은 2분 30초 정도 아무 것도 누르지 않으면 자동으로 꺼진다. 전원을 넣을 때는 ON버튼을 사용하며 전지는 LR-44 2개를 사용한다.



당첨자안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 7월 20일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 가지고 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

퀴즈!

포켓 게임기 「비트 매니아 포켓 2」와 「전차로 GO! 마스콘」은 일반 전지와는 다른 통칭 "시계약"을 사용하는데 위 두 게임에 사용하는 전지의 명칭은? ○○-○○

상품 리스트

세가 소닉 미니 LCD게임 : 5명
닌텐도 포켓 헬로 키티 : 3명
비트 매니아 포켓2 : 2명

응모방법

이번 호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다.
7월 15일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 99년 9월호에 발표합니다.
서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의전화: 02) 3142-6845 구구리를 찾으세요.

게임파워의 게임 사서함! 700-9077!

'컴플리트 박스'는 컴플리트 9077에서!!



파트1 로봇대전 컴플리트 박스, 이것이 궁금하다!

Q 로봇대전EX의 ISS시스템이라는 것이 무엇을 말하나요?

A 로봇대전EX에는 세 개의 시나리오가 있습니다. 류네, 마사키, 그리고 슈우의 시나리오인데요, 이 세 개의 시나리오를 연결시켜 주는 역할을 하는 것입니다. 일단 게임을 클리어하면 그 데이터를 세이브해서 다시 플레이하는 것이 가능한데요, 이 때 ISS를 선택하고 선택하지 않는 것에 따라서 게임의 진행이 틀려집니다. 예를 들어보죠. 류네의 시나리오를 클리어 할 때 그란가란을 얻고 클리어하고, 이 데이터로 마사키의 시나리오를 ISS로 진행한다고 하면 마사키는 고라온 하나만을 선택할 수 있습니다. 이런 식으로 주인공간의 시나리오를 연결해주는 것이 ISS죠.

Q 설득할 수 있는 캐릭터를 알고 싶어요!

A 일단 2차에서 설득할 수 있는 캐릭터만 정리해 드리겠습니다.
겟타Q - 2화에서 설득할 수 있습니다. 겟타의 남매 로봇인데요, 그냥 설득하면 안되고 몇 턴이 지난 다음에 설득하면 됩니다.
라라아 - 4화에서 설득할 수 있습니다. 아무로로 설득할 수 있구요, 사아가 있든 없든 설득 가능합니다.
메카호접귀 - 6화에서 설득할 수 있습니다. 역시 그냥 설득하면 안되고, 에너지를 30% 정도까지 줄여놓은 다음에 설득하면 됩니다. 한번밖에 설득할 수 없으니 주의 바랍니다. 참고로, 겟타로 설득할 수 있습니다.
미네르바X - 그렌다이저가 등장하는 8화에서 설득 가능합니다. 설득하는 파일럿은 마징가 제트의 코우지죠. 특별한 조건 없이 그냥 설득 가능합니다.
포우 - 첫 번째 동료로 등장했다가 빠지고 두 번째로 등장하는 시나리오에서 동료로 만들 수 있습니다. 처음엔 설득할 수 없지만 죽이지는 마세요. 몇 턴 지나면 카미유로 설득할 수 있습니다.
플 - 쥬도로 설득할 수 있습니다. 한 번만 설득하면 됩니다.

Q 두 번째 디스크는 어디다가 쓰는 건가요?

A 두 번째 디스크는 각종 설정집이 담겨있는 디스크입니다. 2차와 3차, EX에 있는 옵션 항목과 가라오케 등의 옵션들이 모두 이 디스크에 들어있는 것이죠. 또한 자신이 만든 캐릭터들로 팀을 만들어서 친구나 컴퓨터와 대전할 수 있는 모드도 있습니다. 자신의 메모리 카드를 들고 친구 집에 끼워서 플레이하면 되는 거 겠죠. 마음만 먹으면 모두 건담으로만 채워진 팀을 만들 수도 있습니다.

파트2 로봇대전 컴플리트 박스, 액플코드 완벽 정리!

자금 (2차, 3차, EX 공용)	8019B9D6 967F
	3019B9D8 0098
강화파츠 전부	B0160001 00000000
	3019BAA1 0009
정신포인트 무제한 (2차)	D00813BA 3084
	800813B8 0000
정신포인트 무제한 (3차)	D0081A6A 3084
	80081A68 0000
정신포인트 무제한 (EX)	D007AEC2 3084
	8007AEC0 0000
탄수 무제한 (2차)	D007993E 2442
	8007993C 0000
탄수 무제한 (3차)	D0079FEE 2442
	80079FEC 0000
탄수 무제한 (EX)	D007344E 2442
	8007344C 0000
EN 무제한 (2차)	D007997E 0044
	8007997E 0040
	D0092242 0044
	80092242 0040
	D0095396 0043
	80095396 0040
	D00953D6 0044
	800953D6 0040
EN 무제한 (3차)	D007A02E 0044
	8007A02E 0040
	D00928F2 0044
	800928F2 0040
	D0095B46 0043
	80095B46 0040
	D0095B86 0044
	80095B86 0040
EN 무제한 (EX)	D007348E 0044
	8007348E 0040
	D008BD62 0044
	8008BD62 0040
	D008EEB6 0043
	8008EEB6 0040
	D008EEF6 0044
	8008EEF6 0040
1회 전투로 레벨 99 (2차)	D007D0E8 0001
	9007D0E8 24020063
1회 전투로 레벨 99 (3차)	D007D798 0001
	9007D798 24020063
1회 전투로 레벨 99 (EX)	D0076BF0 0001
	90076BF0 24020063

★ 최고의 게임 사서함, 700-9077! 지금 뻔디기와 파워맨이 여러분의 질문을 기다립니다!

02)-700-9077 게임 QUIZ

2번 게임퀴즈 ! 푸는 재미, 받는 즐거움

뻔디기가 공개하는 퀴즈에 당첨될 확률을 높이는 비기 !!

1. 문제의 각 답을 정확히 적어 놓는다.
2. 순서대로 문제도 안 읽고 계속 연속적으로 도전한다.
3. 추첨 방식이므로 시도 횟수가 많으면 많을수록 당첨확률이 높아짐을 역이용한다.

특등



드림 캐스트 1대 (1명)

1등



플스 1대 (1명)

2등



N64 혹은 SS 1대 (1명)

3등



미니컴보이 1대 (2명)

4등



PS 골든 무비카드 1대 (3명)

5등



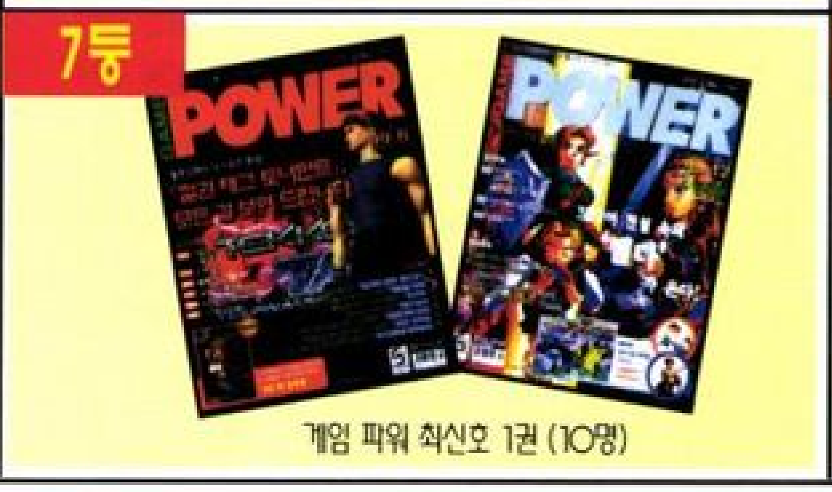
비디오 게임 소프트 1개 (5명)

6등



듀얼쇼크 혹은 PS/SS 호환 조이스틱 1대 (7명)

7등



게임 파워 최신호 1권 (10명)

8등



파워점수 500점 (10명)

2번 게임 퀴즈
게임퀴즈 완벽 POWER UP !!

게임파워 퀴즈 방식이 변경되었습니다. 사지선다 워밍업 퀴즈, 그리고 초살인적 난이도(?!)의 O,X방식 게임 퀴즈 !!

1. 메탈기어 솔리드 인테그럴은 메탈기어 솔리드의 속편으로, 전편과는 완전히 다른 시나리오로 진행된다.
2. 6월 24일에 발매된 아랑전설 와일드 앰비션은 원래 업소용으로 등장한 게임이었다.
3. 요즘 오락실에서 볼 수 있는 기타프릭스는 비트매니아의 곡들을 기타로 연주할 수 있게 해 준 게임이다.
4. 드림캐스트로 발매되는 게임 중 세가의 게임은 5% 정도이다.
5. 코나미에서 오락실용으로 내놓은 드럼매니아는 기타프릭스와 함께 밴드플레이를 하는 것이 가능하다.
6. 요즈음 선풍적인 인기를 끌고 있는 이지 투 디제이는 우리 나라에서 만든 게임이다.
7. 플레이스테이션은 전 세계적으로 일억대 이상 팔렸다.
8. 닌텐도64의 주변기기인 64DD는 6월 발매 예정이었다.
9. 용자왕 가오가이거가 등장하는 게임은 현재 하나밖에 없다.
10. 파픈뮤직은 우리 나라에 발매되면서 많은 수록곡들이 삭제되었다

700누르고~
9077누르고~

응모요령

게임 퀴즈 응모 요령은요…

◆**응모방법:** 02-700-9077번 전화 이용.
- 어려울 땐 문제를 듣고 난 후 별표(＊)버튼을 누르세요. 힌트가 들린답니다! 응모 횟수가 많을수록 당첨 확률이 높아진대요!!

◆**마감일:** 매월 28일

◆**당첨자 발표:** 매월 29일
02-700-9077로 확인

GAME 클리닉

擔當醫師 獨白日誌

장마철로 접어들고 있습니다. 장대비와 더불어 소프트 메이커들도 무수한 소프트들을 뿌리겠군요. 그래서 여름방학은 유저들에게 기쁜 기간이죠. 요즘에는 리듬액션 게임에 빠져 있습니다. 스스로의 리듬감각에 통탄을 금치 못하고 있지요. 머릿속에는 "나도 늙었나…."하는 생각이 맴돌 뿐.

* 주의 : 여러분에게 알려드려야 할 것이 있습니다. 다음 달 게임 클리닉부터는 질문을 관제 엽서로 받지 않습니다. 그림의 경우는 이전과 마찬가지로 우편으로 보내주시고, 질문의 경우는 애독자 엽서를 이용해 주십시오. 애독자 엽서에 질문을 쓸 수 있는 공간이 새로 생겼으니까요. 다음 달부터는 관제 엽서로 오는 질문은 되도록 채택하지 않겠습니다.

버스트 어 무브 2 〈PS〉

Q **안녕하세요. 5월부터 게임파워를 보기 시작한 PS를 가지고 있는 한 학생입니다. 오랜만에 게임잡지를 봤더니 제가 모르는 주변기기들이 많더군요. 액플, 사이라, 듀얼 쇼크, 진동 게임은 무엇이고 가격은 어느 정도인지 알려주세요. 그리고 '버스트 어 무브 2'에서 숨겨진 모드나 숨겨진 캐릭터 사용법이 있으면 꼭 좀 알려주세요.**

A 흐음…. 일단 알려드리지만 국내 가정용 게임기의 하드, 소프트 웨어의 가격은 저희 게임파워에서는 일절 답변해 드리지 않습니다. 국내 게임 시장의 여건상, 일본처럼 가격대가 확실하게 정착되어 있는 것이 아니라서 부정확한 정보가 될 수 있는 것은 물론이고, 국내 게임 도, 소매점들 중 불이익을 받는 상점이 있을 수 있기 때문입니다. 그러므로 가격만큼은 일본 내 정식 가격으로 가르쳐 드리지요.



까불지마라
서울시 서대문구 북가좌 1동 382-9호 이병환

액플 - 액션 리플레이의 약자로 게임에 일종의 프로그램 코드를 적용시켜 게임의 밸런스를 마음대로 조절할 수 있게 해줍니다. 시중에는 이미 보편화되어 있다시피 합니다. 일본에서 정식으로 발매되는 것은 없고, 국내 제품 대부분이 영국, 홍콩을 통해 들어옵니다. 일본 정식가라는 것이 없기 때문에, 굳이 국내 가격을 적어본다면 1만~1만 5천원 선일 겁니다.

사이라 - 사이라는 액션 리플레이를 가동시키는 프로그램의 이름입니다 보통 시중에는 액플을 통칭 사이라라고도 부르지요. 현재 가장 많이 쓰이는 액플입니다. 기능도 여러 가지 추가되어있지요. 위에 설명한 액플과 가격대는 크게 차이나지 않습니다.

듀얼 쇼크 - 소니에서 정식 발매한 아날로그, 진동 겸용 패드입니다. 지금의 PS에는 이것이 거의 정식 패드화 되어가고 있습니다. 색상도 다양하지요. 국내에서는 대만에서 들여온, 정품과 거의 똑같은 제품들이 판매되기도 합니다. 정식가격은 세금별도로 3,300 엔입니다.

버스트 어 무브 숨겨진 캐릭터!

숨겨진 캐릭터는 기본적으로 랜덤으로 등장합니다. 하지만 누군가 특정 캐릭터가 아니고서는 얻을 수 없는 캐릭터 존재하긴 합니다. 치치&샐리는 카포에라로, 콜롬보는 쇼티로 전 스테이지 피버 타임을 하면 등장합니다. 고득점을 해야하는 것은 당연합니다. 피버 타임이 되어도 점수가 낮으면 안 나옵니다. 로보Z도 카포에라로 30만점 이상 고득점에 올 피버로 클리얼 해야 등장합니다. 팬더는 로보Z로 역시 위와 같은 고득점 플레이를 해야만 등장하지요. 위에서 말했듯이 랜덤이기 때문에 이것은 확률이 높은 경우만을 설명하고 있는 겁니다. 대체적으로 새로 얻은 캐릭터로 다시 엔딩을 보는 반복 작업을 해야 하는 것 같습니다. 물론 그 전에 전 캐릭터 엔딩을 봐야 하는 것은 당연하구요. 플레이는 노 미스 올 피버 클리어시 스코어가 32만 정도면 무난할 것 같습니다. 가장 등장 횟수가 적은 스시보이는 코맷 스테이지에서 랜덤으로 출현합니다. 고득점 플레이를 해도 출현빈도 매우 낮기 때문에 코맷 스테이지를 계속 반복하는 수밖에 없습니다. 그리고 아직까지 이렇다 할 만한 숨겨진 모드 같은 것은 발견되지 않고 있습니다.

브레이브 펜서 무사시전 〈PS〉

Q **안녕하세요. 저는 부산에 살고 있는 22살의 여성유저인 이경순이라고 합니다. 제가 자문을 구하고 싶은 것은 브레이브 펜서 무사시전인데요. 이것은 제가 게임기를 산후 2번째 접한 게임입니다. 제가 막힌 부분은 4장 처음부분인 곤도라 수리 부탁인데요. 이 부탁을 들어주기 위해 필요한 대공 우두머리 빈초필드를 찾지 못했어요. 그 외 필요한 대공 2명과 곤도라 파츠는 찾았는데 대공 우두머리는 제힘으로는 도저히 어쩔 수가…. 언니의 힘까지 동원했지만 결과는 한숨 뿐…. 700 서비스에서는 액플 코드를 가르쳐 준다고 하더군요. 액플을 쓰기는 싫은데…. 제발 저의 게임에 목마른 갈증을 해소시켜주시기를 바라며 이만 글을 줄일까합니다.**

부산시 사상구 모라 2동 학산 APT 101-1001 / 이경순

A 제가 질문의 의도를 잘 파악하지 못하겠습니다. 대공이란 목수 3명을 이야기하는 것이겠죠. 곤도라를 수리하는데는 목수 3명과 곤도라 파츠가 필요합니다. 파츠는 폐광에서 구멍이 3개 뚫린 파츠를 가져오면 되지만 목수들은 여기저기 숨어있지요. 그런데 여기저기 들쑤시고 다니지 않아도 됩니다. 마을의 장로가 만일 필요한 목수들을 못 찾았다면 점술사 기아라를 찾아가 보라고 말해주니까요. 기아라는 묘지로 가는 입구의 높은 언덕에 있는데, 이 언덕은 적에게서 이전에 겟 인을 해두었던 꽃의 기술로 언덕을 올라가면 됩니다. 가이라는 3명의 목수가 있는 위치를 말해줄 겁니다. 언니의 도움을 받아서 한번 그 위치를 알아보세요.



테일즈 오브 데스티니 〈PS〉

Q 안녕하세요. 테일즈 오브 데스티니를 산지 1년이 다 되었는데도 아직 클리어하지 못한 게으름뱅이입니다. 제가 묻고 싶은 것은 드루아가의 탑 59층에 있는 드루아가를 쉽게 이기는 법입니다. 1시간만에 탑을 다 올라갔는데, 드루아가 이 녀석이 데미지를 5000 이상 주더군요. 이길 방법이 없나요? 그리고 스턴의 최강 기술인 천왕천상익을 못 얻었습니다. 제가 작년 12월에 이 질문을 했었는데 답변에 레벨 54, 소드 레벨 50이면 얻을 수 있다고 적혀있었습니다. 제 현재 레벨은 74. 그런데 왜 아직 안 얻어지죠? 레벨을 더 올려야 하나요? 답변 기다리겠습니다. 안녕히 계세요.

A **드루아가를 이기자!**

음… 구입한지 1년이 넘었어도 클리어 못했다고 자학하지 마십시오. 게임을 사놓고 2년~3년이 지나도 오프닝조차 못 보는 사람들도 있으니까요. 그 옛날 패미콤으로 등장해 많은 인기를 모았던 드루아가의 탑이 등장한 것은 정말 충격이었죠. 물론 던전 난이도도 상당하구요. 그럼 전체적으로 설명을 해보죠. 우선 RC, GC, BC 로드가 필요합니다. RC, GC 로드는 게임진행상 얻을 수 있지만 BC 로드는 하멘츠 마을에서 윌트에게 주었던 오래된 지팡이(ふるびたつえ)를 훔쳐내 룬 보틀(ルーンボトル)로 감정해야만 얻을 수 있죠. 이 3가지 로드가 있어야만 탑에 들어갈 수 있습니다. 그리고 나서 이 3가지 로드를 탑 내부에서 다시 찾아야하지요. 로드를 얻는 조건은 다음과 같습니다.



[redacted]

세 가지 로드 출현 조건

GC 로드 / 38층에서 '윌 오 위스프 청(ウィルオーウィスプ青)'과 2회연속 싸운다.
RC 로드 / 48층에서 4코너에 서서 10초간 기다린다.
BC 로드 / 58층. 한 가운데 서서 위쪽 끝에서 아래쪽 끝까지 2번 정도 왕복한다.

로드를 모두 얻어야만 60층으로 갈 수 있지요. 자 그럼 드루아가는 어떻게 하면 쉽게 이길 수 있을까요? 피리아의 정술 '스톱 플로우(ストップフロウ)'로 드루아가를 움직이지 못하게 하면 됩니다. 남은 것은 처절한 공격뿐. 팁으로 한가지 더! 루티의 로비 아이템(ロービアイテム)을 드루아가에게 사용하면 페어리 링(フェアリイリング)을 손에 넣을 수 있습니다.

황왕천상익을 얻자!

그리고 천왕천상익이 뭐죠? 그런 것은 들어보지 못했는데…. 황왕천상익이겠죠? 스턴의 오의는 특수한 비석에서 얻을 수 있죠. 비석 앞에서 퀴즈를 풀어야만 습득할 수 있습니다. 단, 황왕천상익은 거인 태동(きょじんたつ)의 디스크가 있어야만 입수할 수 있지요. 자세히 설명하자면 우선 정크랜드 서쪽 해안의 동굴에 있는 씨앗가게에서 씨앗을 삽니다. 씨앗은 다음과 같은 종류가 있지요.

- 봄봄 씨앗(ボムボムの種)	1000길드
- 에스테아 씨앗(エステアの種)	10000길드
- 라나케알 씨앗(ラナケアルの種)	10000길드

이중에서 라나케알 씨앗을 삽니다. 이것을 리네 마을에서 밭을 갈고 있는 아주머니에게 가져다주면 아주머니가 어떤 비료로 키울 것인지 물어봅니다. 선택문을 3-2-3의 순으로 선택해 비료를 주면 씨앗은 팽팽 씨앗(ペンペの種)으로 변합니다. 이것을 다시 아주머니에게 가져다주고 또 다시 비료를 2-2-2의 순으로 주게 되면 차락(チャラック)을 얻게되고 이것을 다시 한번 1-2-3의 순서대로 비료를 주면 황금이 됩니다(어째서일까요?). 이제 이 황금을 세인갈드 성에 있는 오토 연구소에 가져다주면 그곳에서 거인 태동의 디스크를 만들어 줍니다. 이것을 가지고 스트레이라이즈 숲(ストレイライズの森)에 있는 비석으로 가면 됩니다. 오의를 얻을 수 있는 최저 레벨은 54, 소드 스킬 50입니다. 퀴즈의 정답은 3번과 1번. 비료를 줄 때에는 한번 주고 나서 마을을 나온 뒤 다시 밭으로 가야 합니다. 황금을 얻을 때까지 총 9번을 들락날락해야 하죠. 역시 팁으로 한 가지 더 가르쳐 드리자면 씨앗 재배로 다양한 아이템이 조합된다는 사실. 예를 들면 위에서 이야기한 팽팽 씨앗을 1-3-1의 순서로 비료를 주고, 다시 2-1-2의 순서로 비료를 주면 마루소우다라는 생선을 얻을 수 있습니다(도대체 밭에서 왜 이런게 나오는 거지?). 이 생선은 드래곤을 기를 때 쓰는 매우 귀한 생선입니다. 이 이외에도 많으니 한번 도전해보시기 바랍니다.

게임클리닉에 뽑히면?

Q 안녕하세요? 전 창원에 사는 우성민이라고 합니다. 궁금한게 있습니다. 게임 클리닉 코너에 자신이 보낸 질문이 뽑히면 파워점수에 가산되는 겁니까? 전 GB유저인데 요즘 GB와 떨어져 지내고 있고, 게임에 대해 물어볼 것도 없고 해서 그림을 같이 보냅니다. 제목 : 얘가 질문있데요~. 안녕히 계세요.

A 게임 클리닉에 질문이 뽑혀도 파워점수는 가산되지 않습니다.



[redacted]

파이널 판타지 6 〈PS〉

Q 안녕하십니까? 요즘 덥죠? 덥다고 방심하지 마십시오. 감기가 갑자기 몸속 깊숙히 파고 들지도 모르니. 제가 이렇게 펜을 든 이유는 몇 가지 궁금한 것이 있기 때문입니다.
첫 번째, FF 6에서 라그나로크와 어깨를 나란히 하는 검이 있다는데 그 검을 구하는 방법을 가르쳐 주십시오.
두 번째, 액플 세이브를 지우는 방법을 가르쳐 주세요. 액플 세이브를 선택하면 세이브는 분명 엄청 많이 시켰는데 세이브가 1개 밖에 되어있지 않습니다.

[redacted]

A **라그나로크와 맞먹는 검이란?!**

우선 FF 6에 관한 답변부터 하지요. 라그나로크와 맞먹는 검이라면 무엇을 말씀하시는 건지 확실히 알 수가 없군요. 특성에 따라서 아주 유용한 검들도 많이 있기 때문에 공격력만으로는 가늠할 수가 없습니다. 아마도 참철검이나 라이트 브링거, 알테마 웨폰을 말씀하시는 것 같군요. 참철검은 오딘의 참철검과 같이 적을 일격에 다 베어버리고, 라이트 브링거는 라그나로크과 맞먹는 공격력을 지니고 있지요. 또한, 알테마 웨폰은 플레이어의 HP가 많을수록 위력이 증가하는 무적의 무기입니다. 우선, 참철검은 고대성에서 8용들과의 전투에서 블루 드래곤을 이기거나, 투기장에서 라이트 브링거를 걸고 이기면 얻을 수 있습니다. 알테마 웨폰은 봉마벽 지하 3층에서 얻을 수 있으니 잘 찾아보시길. 라이트 브링거는 역시 투기장에서 라그나로크를 걸고 이기면 얻을 수 있습니다. 이 투기장에서 상당히 괜찮은 아이템과 무기를 얻을 수 있으니 이곳을 적극적으로 이용하는 편이 더 나을지도 모릅니다.

코드끼리 충돌을 일으킬 수도

다음은 액플에 관한 답변입니다. 질문의 의도를 확실히 알 수가 없군요. 액플에 세이브 시켰던 데이터는 액플 초기 화면에서 제거할 수 있습니다. 그런데 아마 질문의 의도는 추측컨대 코드 적용이 잘 안 된다는 이야기인 것 같군요. 코드를 입력시키고 나서 그 코드를 선택하는 것으로 코드가 적용되는 겁니다. 선택을 하면 리스트에서 색이 달라지므로 쉽게 알 수 있죠. 복수의 코드를 적용시키려면 적용시키려는 코드를 이와 같이 선택해 주어야 합니다. 그리고 나서 코드를 적용해 게임을 시작하는 선택문을 선택하면 됩니다. 만일 이와 같이 했음에도 불구하고 코드가 제대로 적용되지 않는다면 코드 입력이 잘못됐거나, 코드 자체가 이상이 있는 것이겠죠. 특히 복수의 코드를 적용시킬 때에는 각각의 코드가 서로 충돌을 일으키는 경우가 있으니 하나씩 적용시켜서 무엇이 상성이 안 맞는지 조사해봐야 합니다. 이와 같은 답변에도 문제가 해결되지 않는다면 어쩔 수 없군요. 다시 한번 자세히 문제 상황을 적어서 보내주시는 수 밖에.

슈퍼 로봇대전 F 완결편 〈PS〉

Q 안녕하십니까? 저는 한국에 살고 있는 열혈 PS 인입니다(고 1이지요). 왜 편지를 쓰게 됐느냐하면 로봇 대전 F 완결편 액플 코드 때문입니다. 파일럿, 유니트 코드 좀 실어주세요. 700 누르면 전 끝장입니다(엄마한테). 아무리 지면상 싣지 못한다고 해도 제 사정을 좀 생각해 주세요. 저는 PS를 사고 난 후부터 게임파워를 쭉 애독했습니다. 제발 부탁입니다. 그러면 그런 줄로 알고 이만….

A * 유니트와 파일럿 코드 사용법은 지난 호를 참고하십시오. 이런 요청이 있을 것이라 생각했습니다. 700 서비스를 이용하는걸 꺼리는 분들이 많군요. 별 수 있나요? 어머님에게 사정해서 전화세를 좀 더 낼 수 있도록 하는 방안을 고려할 수밖에…. 하지만 그래서는 게임 클리닉이란 코너 이름이 울 것 같아서 여기 또 한번 액플 코드를 대방출합니다.

■ **유니트와 파일럿 코드 사용법은 지난 호를 참고하십시오.**

• 유니트 리스트

0009	뉴 건담
000A	건담 F91
000D	GP-02A 사이사리스
0043	사이버스터
0045	그랑존
0046	네오 그랑존
0047	발시오네 R
0048	잠지드
0049	그랑벨
004A	갓 데스
004B	위즐 게
004F	게슈펜스트 mk2 (HP6200)
0062	사이코 건담 mk2
006C	노이에 질
006D	큐베레이
006E	큐베레이 mk2
0079	기라 도가
007A	레즌전용 기라 드가
007B	야쿠트 드가
007C	퀘스전용 야쿠트 드가
007D	귀네이전용 야쿠트 드가
007E	사자비
007F	알파 아질
0099	발시온
009D	즈왁스
009F	라이넥크
00A0	하이퍼 라이넥크
00A2	가라파
00A3	하이퍼 가라파
00A5	월 윕스
00C0	라 카이람
00C6	제리니오
00C7	게이오스=그루드
00C8	라이그=게이오스
00C9	바란=슈나일
00CF	오제
00D0	오지
00D9	마징카이저
00DA	진 게타1
00DB	진 게타2
00DC	진 게타3
00DD	휴케바인
00DE	그룬가스트
00E6	건 버스터
00EB	에바 3호기
00EC	이데온
00FA	샤이닝 건담
00FB	샤이닝 건담S
00FC	갓 건담
00FD	갓 건담S
00FE	라이징 건담
00FF	노벨 건담
0100	노벨 건담B
0101	마스터 건담
0102	크론 건담
0103	풍운제기
0104	건담 헤븐즈 소드
0106	그랜드 건담
0108	월터 건담
010A	월터 건담B
010B	데빌 건담(HP 36000)
010C	데빌 건담(HP 46000)
010D	데빌 건담(HP 56000)
010E	건담슈피겔
0110	윙 건담
0111	윙 건담 제로
0113	건담 데스 사이즈
0114	건담 데스 사이즈 헬
0115	건담 샌드록
0116	건담 샌드록
0117	건담 헤비암즈
0118	건담 헤비암즈
0119	셴룬 건담
011A	알트론 건담
011B	톨기스
011C	톨기스2
011D	건담 에피온
0124	오그바류
0125	제이드람
0126	뷰도리화
0127	그레이터 칸2
0138	도로스
0139	지 오
013E	에바 1호기(폭주상태)
013F	게슈펜스트 mk2 (HP7500)
0142	얏시마
0143	얏시마(MA)
0144	함브라비
0145	함브라비(MA)
0146	레프라칸
0147	하이퍼 레프라칸
0148	라이넥
0149	하이퍼 라이넥
014A	가라바
014B	하이퍼 가라바
014C	윙 제로 커스텀
014D	톨기스3
014E	양산형 뉴 건담 판넬
014F	양산형 뉴건담 인컴
0150	코어 부스터
0151	자크3
0152	자크3
0153	풀 아머 백식
0154	샤아 전용 자크 2
0155	큐베레이 mk2 (빨강)
0156	바운드 독 (노랑)
0157	바운드 독 (MA) (노랑)
0158	G 캐논
0159	호엘
015A	사지 오바스
015B	갈보 지쿠
015C	빌고
015D	빌고2
015E	토라스
015F	토라스 (비행형)
0160	단바인 (검정)
0161	빌바인 (검정)
0162	바우(노랑)
0163	바우 (MA) (노랑)
0164	마스터 건담
0165	마스터 건담
0166	갓 건담
0167	그랜드마스터 건담
0168	볼 아가마
0169	마스터 건담 (HP 7000)
016A	그루
016B	그루
016C	고라온
016D	제5사도 라미엘
016E	마스터 건담 (풍운제기 탑승)
016F	마스터 건담
0170	갓 건담 (풍운제기 탑승)
0171	갓 건담
0172	갓 건담 H (명경지수 발동)
0173	가부로 잔
0174	가부로 잔
0175	강가 · 루부
0176	강가 · 루부
0177	가자C
0178	가자C (MA)
0179	가자D
017A	가자D (MA)
017B	가브란
017C	가브란 (MA)
017D	자무르진
017E	자무르진 (MA)
017F	가 조움
0180	가 조움 (MA)
0181	갈구구 J
0182	바운드 독 (회색)
0183	바운드독 (MA) (회색)
0184	갈바리 템플
0185	암흑대장군
0186	암흑대장군
0187	아가마 (바룬 더미)
0188	볼 (바룬 더미)
0189	네모 (바룬 더미)
018A	GM3 (바룬 더미)
018B	GP-02A 사이사리스
018C	노이에 질
018D	누벨데이저드 (HP 16000?)
018E	아슈라 템플
018F	그룬
0190	함브라비 (HP 25000?)
0191	함브라비 (MA)
0192	야쿠트 드가
0193	사자비
0194	라이넥
0195	아톨
0196	토라스
0197	토라스
0198	The O
0199	The O
019A	발시온
019B	발시온
019C	월터 건담 B
019D	월터 건담B
019E	메리크리우스
019F	바이에이트
01A0	토라스
01A1	토라스 (비행형)
01A2	빌고
01A3	빌고2
01A4	엑셀리온
01A5	솔로윕
01A6	드로와 잔
01A7	잔자 루브
01A8	데빌 건담
01A9	데빌 건담
01AA	에바 3호기
01AB	에바 3호기
01AC	가브스레이

• 파일럿 리스트

000A	아무로
000B	샤아
000C	브라이트
000D	퀘스
0010	하사웨이
0011	큐네이
0016	카뮤
0017	크와트로
0019	토레스
001C	포우
0021	로자미아
0025	하만
002C	시로코
004E	가토
0055	코우지
0062	류
0063	하야토
0064	벤케이
0084	토드
0086	호기사
0087	드레이크
009B	가브레
009C	아만다라
009D	포세이달
009E	네이
00AD	사피로
00AF	노리코
00B0	카즈미
00B7	카요루
00B8	미사토
00B9	리츠코
00BA	겐도우
00BB	후유츠키
00BC	카지
00C1	펜펜
00C3	코우지
00C4	레인
00C5	마스터
00C6	풍운제기
00C7	슈발츠
00C8	아렌비
00C9	윙
00CA	미케로
00CB	챕프만
00CC	히이로
00CD	젝스
00CE	토레즈
00CF	듀오
00D0	카토루
00D1	트로와
00D2	오비
00D3	노인
00D6	미리알드
00DA	코스모
00DB	카자
00DE	기제
00E9	마사키
00EA	류네
00EB	슈우
00EC	튜티
00ED	안론
00EE	미오
00F0	사피네
00F7	갈리암
00FB	세티
00FC	로후
00FD	제브
00FE	제제난
0108	메키보스
0113	기렌
012F	주인공
015A	더미프러그
015B	포우
015C	로자미아
015D	카토루
015E	아렌비
015F	도몬
0160	도몬
0161	마스터=아시아

이와 더불어 유니트, 파일럿 갈아 태우기를 간편하게 할 수 있는 코드도 가르쳐 드리지요.

```
D00B0FAC0014
800B0FAC0001
D00B12800020
800B12800001
D00B11AE 1040
800B11AE 1000
```

이 코드를 사용하면 어떤 파일럿이라도 모든 유니트로 갈아탈 수 있습니다. 다만 게임이 다운될 소지가 다분히 있기 때문에 잘 선택하셔야 할겁니다.

레가이어 전설 〈PS〉

Q 안녕하신가요? 저는 지금 PS 레가이어 전설을 너무나도 재미있게 플레이하고 있는 고2 학생입니다. 지금은 2번째 플레이 중인데요 이 게임에서 숨겨진 소환수를 얻을 수 있다는 소릴 들었습니다. 「흉수의 방」이란 곳으로 들어가야 한다는데 이상하게 들어갈 수가 없습니다. 어떻게 하면 들어갈 수 있나요? 그리고 숨겨진 소환수에는 어떠한 것들이 있나요? 꼭 좀 알려주십시오. 그럼 이만.

A 뭔가 잘못 알고 계시는군요. 「흉수의 방」에서는 흉수만을 얻을 수 있습니다. 숨겨진 소환수들은 다른 조건을 충족시켜야 합니다. 일단 「흉수의 방」으로 들어가려면 주인공 3사람의 레벨이 99인 상태에서 2장 후반부인 도하티 성을 클리어해야 합니다. 그런 다음 라타이유로 돌아가 세르쥬와 이야기하면 「흉수의 방 열쇠」를 얻을 수 있습니다. 이걸 이용해 지하에 있는 「흉수의 방」으로 가면 「흉수부」라는 것을 얻을 수 있죠. 이것을 장비하면 적과의 조우율을 낮추는 액세서리 효과와 흉수「제거노트」라는 소환기로 흉수를 소환할 수 있습니다. 자, 그럼 다음은 숨겨진 소환수의 출현 조건입니다.

환수명	소환조건
성화수 메타	반의 어츠를 전부 익힌 상태에서 솔의 지하, 기사의 광장 창세수 근처로 가면 성화수 메타가 각성하고 소환기로 쓸 수 있게 된다
성풍수 텔마	노어의 어츠를 전부 익힌 상태에서 리크로어 산의 창세수 근처로 다가가면 성풍수 텔마가 각성하고 소환기로 쓸 수 있게 된다
성뢰수 오즈마	가라의 어츠를 전부 익힌 상태에서 동 버즈 창세수 근처로 다가가면 성뢰수 오즈마가 각성하고 소환기로 쓸 수 있게 된다
성암수 제드	노알의 계곡에서 줌기를 쓰러뜨린 후 서 버즈의 쓰러진 창세수로 가면 상자에서 「암흑의 성수석」을 손에 넣을 수 있다. 그런 뒤 제레미에 있는 보석상 자란에게 아이템 가공을 의뢰하면 「암흑의 성호부」로 가공해 준다. 이 아이템을 장비하면 암흑 속성의 데미지를 반으로 낮추고, 더불어 소환기 「성암수 제드」를 사용할 수 있게 된다
성지수 팔마	솔의 매술 파라다이스에서 코인 10만개와 교환한 땅의 성수알을 제레미의 보석상 자란에게 가공 받으면 「땅의 성호부」가 된다. 장비하면 땅의 공격 데미지를 반으로 낮추고, 소환기 「성지수 팔마」를 사용할 수 있게 된다
성광수 호룬	부부골드에서 카라와 그랜타스의 회에 이벤트 뒤 받을 수 있는 빛의 성수알을 보석상 자란에게 가공받으면 「빛의 성호부」가 된다. 장비하면 빛 속성의 데미지를 반으로 낮추고, 소환기 「성광수 호룬」을 사용할 수 있게 된다
성수수 뮤르	부부골드의 동쪽에 있는 낚시터에서 2만 포인트와 교환할 수 있는 물의 성수알을 보석상 자란에게 가공받으면 「물의 성호부」가 된다. 장비하면 물속성의 데미지를 반으로 낮추고, 소환기 「성수수 뮤르」를 사용할 수 있게 된다

R-TYPE 〈PS〉

Q 고전을 사랑하는 플스 유저 균민입니다. 언제나 옛날 게임이 없나하고 오락실을 전전하던 차에 R-TYPE의 새로운 시리즈가 플스로 등장했다는 이야기에 다시 플스로 눈을 돌린 올드 게이머죠. 그런데 R-TYPE에서 메뉴화면의 배경이 되는 그림들을 다 모으고 싶은데 몇 가지 모을 수 없는 것이 있더군요. 어떤 조건을 충족시켜줘야 할 것 같은데 옛날 게임만 해온 저로서는 도저히 알 길이 없습니다. 어떻게 하면 모든 그림을 모을 수 있나요?

A 델타 갤러리를 말씀하시는군요. 이것은 전부 12장으로 말씀하신대로 일정한 조건을 충족시켜야만 출현합니다. 조건은 아래와 같으니 참고하십시오.

R-TYPE 델타 갤러리 출현조건

번호	출현조건	번호	출현조건
1번	초기 그래픽	7번	R13을 사용해 난이도 휴먼으로 엔딩을 본다
2번	RX를 한번이라도 사용한다	8번	출격횟수가 100번을 넘는다
3번	R13을 한번이라도 사용한다	9번	R9을 사용해 난이도 바이도로 엔딩을 본다
4번	20시간 이상 플레이한다	10번	RX를 사용해 난이도 바이도로 엔디을 본다
5번	R9을사용해 난이도 휴먼으로 엔딩을 본다	11번	R13을 상o해 난이도 바이도로 엔딩을 본다
6번	RX를 사용해 난이도 휴먼으로 엔딩을 본다	12번	POW를 사용해 난이도 바이도로 엔딩을 본다

공지!

위에서 이야기했지만 앞으로는 관제엽서나 일반 편지로 오는 질문은 지양할 예정입니다. 게임 클리닉에 질문을 보내고 싶은 경우에는 애독자 엽서를 이용해 주시기 바랍니다. 그림이나 기타 질문 이외의 것을 보내주신다면 일반 우편으로 보내셔도 무방합니다. 전화로 오는 게임문의를 사양하는 것도 이전과 마찬가지입니다. 전화로 문의하실 경우는 전화 사서함 서비스를 이용해 주십시오.

파이널 판타지 8 〈PS〉

Q 안녕하세요. FF 8에서 그라사라보라스를 빼고 모든 G.F를 모았습니다. 그라사라보라스를 불러내려면 만능약 개(改) 6개, 철 파이프 6개, 몰볼의 촉수 6개가 있으면 된다고 하던데 만능약 개(改)는 어디서 구할 수 있습니까? 꼭 좀 알려주세요.

A 만능약 개(改)는 만능약의 업 그레이드 판입니다. 즉 만능약을 업그레이드하면 얻을 수 있죠. 아이템의 업 그레이드는 알렉산더의 어빌리티인 '아이템 레벨 업'을 사용하면 됩니다. 만능약 10개를 만능약 개(改) 1개로 변화시킵니다. 몰볼의 촉수는 당연히 몰볼에게서 얻을 수 있고, 쇠 파이프는 웬디고라는 몬스터에게서 강탈할 수 있습니다(아군을 농구공처럼 다루는 녀석이지요). 자주 출현하는 곳은 갈바디아 데링시티 근처의 언덕입니다. 디스크 2장의 감옥 탈출 시 충분히 얻어놓을 수도 있습니다.



그리운 DrM
경기도 시흥시 매산동 서강 APT B동 1303호 / 이요석

팬저 드래곤 RPG 〈SS〉

Q 안녕하십니까? 최근 팬저 드래곤을 구입해 즐기고 있는 사람입니다. 더도 말고 딱 한가지만 묻겠습니다. 드래곤의 또 다른 진화 형태인 라이트 윙은 어떻게 하면 만들 수 있는 겁니까? 답변을 해줄거라 믿고, 기회가 된다면 또 뵙도록 하죠.

A 저도 간단히 말씀 드리죠. 라이트 윙이 되려면 D유니트란 것을 다 모으면 됩니다. 그럼 이만.

………하지만 역시 D유니트의 입수 장소도 가르쳐 드려야겠죠? 입수 장소는 다음과 같습니다!

입수방법 또는 입수장소
계곡지대를 클리어한 후, 발굴소 상공에 있는 하얀 새를 록온하면 입수 이벤트가 발생한다.
계곡지대 폭포 안에 있다.
가릴 사막에서 즈스의 등장 장소보다 조금 왼쪽에 있다.
푸른 유적과 구세기 유물 사이의 맵에 있다.
울 나무에 있는 유적 통로내부로의 입구 오른쪽에 있는 식물을 록 온한다.
울 서부에 있는 지하로 이어지는 유적 장식에 록 온한다.
울 지하 생체병기 실험실에 있다.
울 지하 클리어 후, 울 지하로 다시 들어가 지하 4층의 아이템이 놓여서 있는 장소에서 왼쪽 옆을 파괴한다.
조아의 숲에 있는 금기의 문으로 나아가는 길에서 왼쪽으로 나아간다.
조아의 숲에 있는 금기의 문 바로 앞에 있다.
탑 14층 입구에 2개가 있다.

쌤쌤마당

이 코너는 독자들을 위한 코너입니다. 팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 게임파워 애독자 엽서에 마련된 쌤쌤마당 응모 코너를 이용하여 주십시요. FAX나 PC통신으로 보내주셔도 좋습니다. 보내실 때에는 기종, 내용, 이름(ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상명세가 정확하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다. 거래하실 때는 반드시 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요. 또 원하는 가격이 시세와 터무니없는 차이가 나거나 음란물을 거래하시려는 경우에는 실어드리지 않습니다.

보내실 주소: (121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층
게임파워 쌤쌤마당 담당자앞
애독자 엽서 이외의 보내실 곳

PC통신 천리안, 하이텔
ID: GAMPPOWER



ART GALLERY

1달 동안 안녕하셨나요? 새롭게 단장한 이번 파워는 마음에 드셨는지 모르겠군요. 종이질이 좋아져서 여러분의 작품이 더욱 선명하게 색을 발하고 있습니다. 개인적으로 무척이나 잘 된 일이라고 생각하고 있지요. 음, 그런데 큰일입니다. 아트 갤러리의 수준이 점차 높아지고 있어서 많은 독자분들의 투고가 중단되고 있다는 사실 때문입니다. 음, "기발한 아이디어로 승부하자"라는 당초의 캐치 프레이즈를 돌이켜보아도 역시 이 상위권(?) 투고자들의 순위는 변화가 없을 것 같군요. 전 점수에 연연하지 않고 투고해주시는 독자 분들이 늘어서 내심 좋아하고 있지만 그래도 많은 분들이 점수 사냥꾼이기 때문에, 몇 달전에도 이런 고민을 한적이 있는데…, 어쩌지요?

● 장원: 2000 ● 준장원: 1000 ● 준준장원: 700(2명) ● 입선작: 500

장원



◀ ......

[redacted]

이것 참 미치겠군요. S·R님과 경배님, 강산님. 모두 쟁쟁. 다른 독자분들이 수준이 너무 높아져 버린 아트 갤러리에 겁을 먹고 있다는 사실을 아시나요? 과거의 악순환이 반복되려 하는군요. 더구나 이번 강산님의 작품은 그야말로 완성된 하나의 일러스트 그 자체이기 때문에 우쿄의 표정과 더불어 단번에 장원으로 뽑았습니다. 이번에는 망설임이 없었죠. 제가 감탄한 부분은 첫째, 우쿄의 표정, 둘째, 화면 왼쪽 하단의 김 표현, 셋째, 대담한 화면 구도 등입니다. 아아…. 어쩌죠? 전 그림 앞에서는 솔직해져 버려서 점점 공평성을 잃어버리고 있다는 느낌입니다. 그런데 이거 카즈키의 머리부분이 지붕에 달려있는 장식과 왠지 원근감이 맞지 않는듯한…. 가만히 보면 맞는 표현이기는 한데 어째서인지 거부감이 드는군요. 높이의 문제인가? 음…그리고 벚꽃의 의미를 아느냐고 물으셨죠? 제가 무척이나 사랑하는 만화 작품을 인용해 본다면 벚꽃은 인간의 혼입니다. 일본에서는 벚꽃나무 아래 시체가 묻혀있다는 얘기가 많죠. 그래서일까요? 벚꽃잎은 심장 -하트 모양을 하고 있죠. 그리고 밤이 되면 혼이 불타오르듯이 희미한 빛을 낸다는….

준장원



◀ ZERO

[redacted]

아! 저런! 세환이었군요! 죄송. 죄송. 마감에 지쳐 풀린 눈으로 보면 '경'자로 보이기도 하니 이해해 주세요. 음, 약속대로 보내주셨군요. 감격! 멋진 아벨과 제로. 이번 작품은 정말 노가다라는 것이 여기저기 보이는군요. 사슬도 그렇지만 배경의 데코도…. 이거 선이 한번만 꼬이기 시작하면 엉망이 되는데 잘도 그으셨군요. 대단합니다. 혹시 애니메이션 학원에 다니셨나요? 그런데 여전히 한쪽 눈을 가린 얼굴입니다. 좋아서 그러시는건지 아니면 양쪽 눈은 자신이 없으신건지…. 얼굴 대칭에 약할지도 모르겠다라는 생각이 듭니다. 제로의 얼굴을 보면…. 다음 번엔 꼭 양쪽 눈이 드러난 얼굴을 보여주시길. 그리고 부탁이나 제작과정도 좀 보내주세요. 배울 점이 많을 것 같거든요. 아! 그리고 이레나(Ylena)라는 분이 저번 달 작품을 달라며 저에게 편지를 보냈습니다. 우송료 2000원까지 동봉해서(그런데 돈은 안보이더군요). 너무도 애절하게 원하는지라 그만 보내주어 버렸습니다. …라는 것은 농담이고 죽어도 못 준다고 생각은 하고 있는데 왠지 장사를 해보면 어떨까하는 생각까지 들더군요 하하하.

준준장원



▶ ......

[redacted]

용기있는 분 이용기 님! 절대 이름 바꿀 생각 없습니다. 저희 독자님들 중 1000+재 송지수라는 분도 절대 이름을 바꾸지 않았습니다. 하물며 제가? 그건 그렇고 군 생활 투고자 제 3호가 되셨군요. 축하드립니다. 놀라셨을지도 모르겠군요. "설마 내가 준준장원에!"라고. 흠. 그렇지만 분명 상당한 원화임에는 틀림없습니다. 원화만 따지고 볼 때 완성도가 무척이나 높습니다. 아마도 오랜 세월(?) 그림을 그려오신 분임에 틀림없군요. 우루시하라 씨를 좋아하시는 건 아닌지? 원화를 보면 마카나 포스터 컬러로 채색을 해야만 하는 작품입니다. 이거 원화만 따로 있다면 제가 채색하고 싶을 정도로군요. 모방에 모방을 거듭해 이젠 따라 그렸던 작가의 쓸데없는 습관까지도 답습하게 되는 그런 단계까지 오르신 것 같군요. 이제 자신만의 캐릭터를 창조해 스토리를 만들면 만화가로 데뷔? 아무튼 소중하게 간직하죠. 복사해서 한번 채색해 봐야겠군요.



◀ ......

[redacted]

여러분 놀라지 마십시요. 이 작품은 일본에서 온 것이랍니다. 저희 게임파워를 보고 어느 한국분의 소개로 일러스트를 보내게 되었다는군요. 이거 정말 세계로 뻗어나가는 아트 갤러리 아닙니까? 와하하하! 왠지 흐뭇. 작품도 여러가지 공부가 되는 채색이 되어있어서 상당히 즐거운 마음으로 감상했습니다. 세일러 문에 등장하는 캐릭터들 중 가장 등장 수가 적은 세일러 새턴을 좋아한다고 하시는군요. 음, 전 세일러 문의 팬은 아니지만 새턴 다음으로 등장횟수가 적은 세일러 플루토만큼은 좋아하지요. 그녀의 데드 스크림은… 절 미치게 합니다. 음…. 보시는바와 같이 국내에서는 보기 드문 채색 기법이지요? 마커나 포스터 컬러보다 훨씬 무거운 느낌을 주죠. 그외 상당히 여러 가지가 복합되어 있는걸로 봐서는 역시 한, 두 번 그려본 솜씨가 아닙니다. 오리지널 캐릭터와 디자인과 컬러가 일부 틀리다고 하는데… 잘 모르겠군요. 자, 그럼 보내주신 요시오카 군에게 코멘트를……… ありがと…!

입선작들



◀ ……

[redacted]

우와! 처음 보는 순간 놀랐습니다. 이 정도로까지 똑같이 그리시다니! 전에도 자주 이야기했지만 전 모방작을 매우 중요하다고 생각합니다. 그래서 하는 말인데 광현님은 더 이상 모방작을 그릴 필요가 없을 것 같군요. 너무 잘 따라 그리시니까요. 이 작품에서 가장 놀란 건 바로 반의 손에 들고있는 무시무시한 살인 흉기! 이름이 뭐라더라…? 암튼 날도 하난데 토막살인을 잘도 해내는 흉기죠? 그런데 이거 정말 잘 그리셨네요. 원작과 비교해도 전혀 손색이 없을 정도입니다. 전체적인 색감도, 반의 표정도, 머리도, 배경도! 모작이지만 이 정도면 수준급입니다! 음…어쩌면 이건 모두 순수한 육체 노동의 결과일지도…. 암튼 대단합니다. 아! 양경일님은 저도 무척이나 좋아합니다. 일본에서의 활약도 대단하다지요? 음, 「아일랜드」단행본 4권의 그 범인은 음…개인적으로도 친구들과 많이 이야기를 해보았지만 역시 한 사람밖에 없더군요. 바로 4권 초반부에 등장하는 학교에 책을 팔러 온 외판원! …농담이 아닙니다. 전 확신하고 있습니다. 분명 그잘 겁니다. 미호양의 증언을 들어보면 확실하지요. 훗. 만약 이 글을 양경일님이 읽으신다면 놀라실걸요?



◀ ……

[redacted]

음…승룡권을 펼치고 있는 아이돌 스타라…. 아! 아닌가요? 아무튼 마카를 사용하기 전에 포스터 노가다를 펼쳐 보인 소중한 작품이군요. 과연 옛날 작품이라 그런지 요즘 보내주신 작품들과는 많은 차이점이 있군요. 일단 팔과 몸통이 따로 노는 듯한 느낌, 다리 길이도 전혀 맞지 않고 중간중간 남은 연필선과 어색한 얼굴 표정이 눈에 거슬립니다. 그리고 전혀 어울리지 않는 「데뷔」라는 글자까지…. 하지만 이런 과거(?)가 있기에 지금의 실력이 발휘될 수 있는 거겠죠? 음…몸을 잘 그리고 싶으시다면 해부학서도 한 권 사보는 게 좋아요. 인체의 근육과 뼈의 배분, 운동 시 움직임 등을 확실하게 알 수 있거든요. 책은 좀 비싸지만 좋은 아이템이 될 수 있죠. 아! 어디까지나 권유니까 나중에 천년펭귄님 말대로 안 되잖아요! 라고 말씀하시면 곤란합니다(훗. 책임은 스스로 지는 법! -나는야 비겁한 펭귄이라네!).



◀ ……

[redacted]

연필이라…. 저도 한때는 그 매력에 빠져서 모든 애니메이션 그림들을 신나게 베껴 그리던 때가 있었습니다. 4B 연필로 명암을 주는 것이 그다지 어려운 일이 아니었고, 그렇게 그리고 나면 웬만큼 채색이 잘된 그림들보다 나아 보이는 경향도 있어서 쉽게 멋진 그림을 그릴 수 있는 방법으로 생각했지요. 하지만 잘못된 생각이었습니다. 자신이 컴퓨터가 아닌 이상 한가지 재료로, 더구나 단색으로, 다양한 명암을 낸다는 것은 불가능했습니다. 기껏해야 5~6단계쯤? 더욱이 애니메이션 셀 화를 많이 베끼다보니 정밀묘사에나 어울릴 4B의 능력을 발휘하지 못하겠더군요. 음, 나중에 명암을 나누는 작업의 훈련이 될 수는 있지만 이 상태를 계속 유지하시면 나중에는 실력이 퇴보하는 사태가 일어날지도 모릅니다. 자제하시길 바랍니다. 그리고 레이의 표정이 무표정은 아니군요. 분명 표정이 있습니다. 원본과 비교해보시길. 미세한 선의 차이로 레이가 슬픈 표정을 짓고 있습니다. 그리고 동생 분께는 용기와 격려의 말을 전해주세요.



◀ 이성근과 친구들

[redacted]

F·S·S 다……! 후…후후후후후…우와하하하…!!! FSS다! FSS란 말이다! 레드다! 미라쥬다! 넘버는 1! 그럼 누구의 기체지? 그래, 바로 크리사리스 가(家)의 미라쥬다! 아마테라스의 기체 시리얼 넘버는 A니까! 오옷 이 장엄한 웨이브 카운터, 육중한 베일과 등에 짊어진 고기동 유니트 팩! 멋져! 멋져! 멋지단 말이다! 우오오옷! ………… 퍽!! 아라? 아… 이런 FSS의 광적인 팬이다 보니 그만. 흠흠 정신을 차리고, 일단 질문! 수니커쥬님! 이 그림, 보고 그리신 건가요? 너무 비례가 잘 맞아 있어서 순간 밑에 깔고 베낀 것이 아닌가하고 의심했습니다. 하지만 수니커쥬님이 그런 일을 하실리 없으니, 그렇다면 이거 정말 대단하군요. 이 초(超)델리케이트한 기체를 이토록 멋지게 그려내시다니! 으음~담당자의 권한으로 장원에! …라고 말하고 싶지만 음… 조금 무리일까나? 이런! 다른 작품에 대해서는 한마디 말도 못했군요. 어디…… 아아! 안돼! 미라쥬를 보니 다른 작품이 눈에 들어오지 않아! 어쩌지? 어쩌지? 그래 이럴 땐 굳이 답변이 필요 없다! …라고 생각하고 다른 얘기를 하도록 하죠. 음 나침반의 그 작자는 방진이라고 읽는 겁니다. 이장님께 물어보시지 그랬어요? 그리고 저의 닉 네임은 「천년펭귄」입니다. 잊지 말아주세요.



◀ 켄수의 책상

[redacted]

이야~정말 오랜만에 보내주시네요. 그간 어떻게 지내셨는지… 는 다른 기자분들의 독자 코너를 통해 잘 알고 있습니다. 그런데 역시나 놀라셨지요? 잠깐 자리를 비운 사이 아트 갤러리의 수준이 이 정도로 올라왔으니 말입니다. 동오님도 이 아트 갤러리의 퀄리티를 높여주시던 분들 중 한 분이었는데 이번 작품은 오랜만에 그리신 거라 그런가요? 무척 단순한 작품이네요. 켄수의 책상 위에 이런 사진이 있다? 킹 오브 파이터즈 99? 아테나의 머리가 짧아질 것을 예견하고 계신 건가요? 아마 그럴지도 모릅니다. 현재 일본 아이돌 가수들을 보면 모두들 활발하고 스포티하게 숏 컷을 하고 있는 경우가 많아서요. 음 짧아진 머리의 아테나라… 그다지 상상하고 싶지 않군요. 잘은 모르겠지만 남성들은 대부분 긴 생머리를 좋아하지 않나요? 아니면 나만 그런 건가?



◀ 風間蒼回

[redacted]

호오~! 우리나라의 우편제도는 정말 대단하군요. 하루만에 도착했습니다. 아슬아슬한 세이프네요. 봉투에 국내 특급이라고 찍혀있어서 깜짝 놀랐습니다. 아무튼 작품은 대단합니다. 특히 카즈키의 동세감이 강하게 느껴지구요. 그라데이션은… 몰칠을 더 하신 건가요? 카즈키의 칼에 머금고 있는 불길을 잘 보면 역시 연필선이 남아있군요. 그래도 확실히 지난 번 작품보다는 왠지 모르게 퀄리티가 높아졌다는 느낌입니다. 한가지 아쉬운 점은 단순한 캐릭터 나열에서 벗어나 무언가 상황을 연출하는 일러스트를 그리시지 않았다는 것이죠. 세상에 단 하나 밖에 없는 작품을 그리는 건데 캐릭터 설정자료 같은 그림을 그리는 건 좀 아쉽지 않나요?

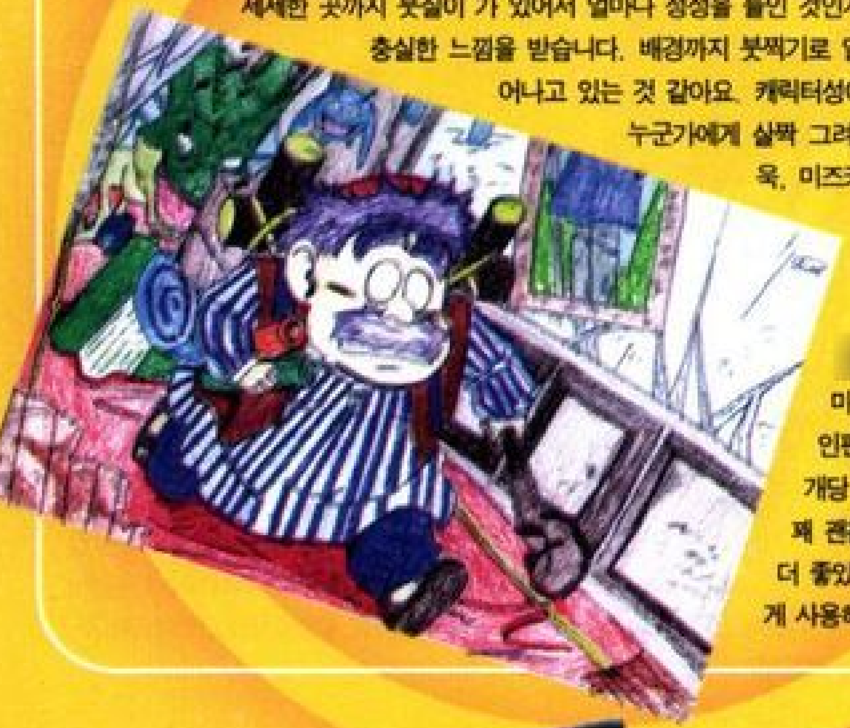
p·s 이상하군요. 분명 상품은 보내드렸는데….



▶ 소년… 그대는 알고 있는가?

[redacted]

어째서 제목을 바꿨냐고요? 글쎄요? '한조씨… 당신은 알고 있죠?' 보다 이쪽이 더…라는 것은 아니고, 원래 제목이 이것인 것 같아서요. 「せませんか」… 거의 쓰지 않는 표현인데요. 이런 분위기나 과거 활극을 보면 종종 등장하더군요. 짧게 답변하려는 의도가 있기 때문이라나…. 그런데 수채 쪽은 역시 좀 서투르시네요. 하지만 세세한 곳까지 붓질이 가 있어서 얼마나 정성을 들인 것인지는 알겠습니다. 더불어 마커로 보내주신 지금까지의 작품들 보다 훨씬 더 화면이 꽉 차고 충실한 느낌을 받습니다. 배경까지 붓찍기로 일관하셔서 너무 단조로워 보이지만요. 음… 그런데 요즘은 부쩍 사무라이의 캐릭터들이 늘어나고 있는 것 같아요. 캐릭터성이 뛰어난 SNK지만… 아! 그러고 보니 제가 미즈키를 가장 좋아한다고 말했던가요? 전에 그 누군가에게 살짝 그려 보내달라고 부탁했었는데(뻔뻔하게도)… 그분은 무심하도 다른 것들만 보내주시는군요. 우욱, 미즈키님이 보고 싶어!



◀ ……

[redacted]

마커라고 하는 것은 전에도 설명한 적이 있지만 넓은 범위를 일정한 색으로 칠할 수 있는 일종의 싸인펜 같은 것입니다. 발색과 취급이 용이해 산업 디자인에 주로 사용되는데요 이런 애니메이션 분야에 사용하려면 상당한 노력이 요구됩니다. 가격은, 전 개당 1500원씩 주고 샀었는데 요즘에는 60개를 3만원에 살 수도 있다는군요(어떤 마카인지는 모르겠지만 화방에 가보세요). 음, 보내주신 작품은 원화는 꽤 괜찮네요. 색연필로 칠하셨지만 책에 실리면 나름대로 멋있게 보일 것 같아서 실어봅니다. 이런 거친 채색도 일종의 맛이 있거든요. 러프 스케치였으면 더 좋았겠지만. 일단 색연필 테크닉부터 익히시는 건 어떨까요? 갑자기 마커를 사용한다고 해서 갑자기 실력이 느는 것은 절대 아니거든요. 지금까지 능숙하게 사용해 왔던 재료를 일단 마스터하는 것이 중요하죠. 수채 색연필로 다른 테크닉에 도전해 보세요.



◀ ……

[redacted]

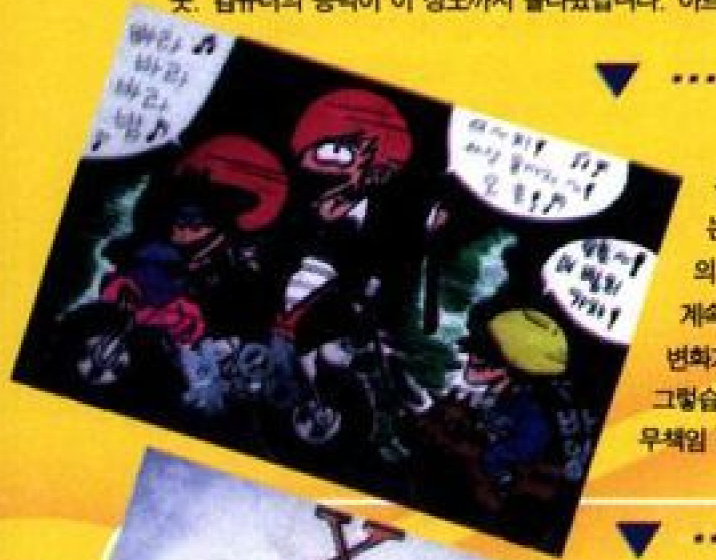
동철님이 원하시는 아마추어 지향의 채색 기법이 나온 책은 아쉽게도 국내에는 없습니다. 아주 전문가적인 책이거나 아주 초보 지향적인 책이 전부입니다. 교보문고에 가도 쉽게 구할 수 있으니 마음에 드는 걸 직접 찾아보세요. 음, 작품은 아니디어가 좋았습니다. 면봉에 파스텔을 묻혀서 덧칠이라, 그거 참 좋은 생각이네요. 보통은 면봉을 브러시 대신으로 쓰는 일이 많은데, 색연필로 그린 작품이라도 어떻게 채색했는냐에 따라서 스캔이 잘되는 것도 있고 전혀 안 되는 것도 있습니다. 이 경우에는 잘 된 거죠. 예바는 싫어하지만…. 아, 그리고 수환님의 재료와 그리는 법을 알고 싶으시다고요? 역시 아직 눈치 못 채신 분들이 많으시군요. 마커 레벨이 극에 달했다고 말하는 분들도 계시는데 저희들의 무적 최강 컷 맨 수환님은 태어나서 이제껏 한번도 마커를 사용해본 적이 없습니다. 그럼 어떻게 그리냐고요? 원화만은 펜으로 그리고 나머지는 모두 컴퓨터 작업입니다. 페인터라는 것을 아시는지? 포토 샵도 좋지만 일본에서는 거의 대부분이 이걸 사용하고 있죠. 훗, 컴퓨터의 능력이 이 정도까지 올라왔답니다. 아트 해부실의 궁극의 목표도 사실 페인터랍니다. 후후훗.

◀ ……

[redacted]

점점 발전하는 모습을 보여 주시는군요. 성민님(음, 성민이라…), 처음 보내주셨던 작품을 꺼내어 비교해보니 확실히 알겠습니다. 이젠 캐릭터의 크기도 엽서를 가득 채우고 있고 붓칠도 점점 대담해지고 외곽선도 확실해졌군요. 자, 그러면 다음 달에는 A4 크기의 용지에 보내 주시겠죠? 이 이상 엽서에서 무언가를 펼쳐 보이려해도 한계가 있습니다. 스스로의 실력에 자신을 가지시고 한 번 시도해보세요. 분명 여러가지로 공부가 될 겁니다. 그림 한 장 그리는데 무슨… 하고 생각하실지 모르지만 그림을 그리는 것만큼 창조적인 작업은 세상에 많지 않습니다. 그림을 그리면서 정말 많은 것을 느낄 수 있지요. 음, 웬지 도 닦는 분위기로 흘러가니 이쯤에서 끊고, 아무튼 다음 번에는 A4 용지 크기의 작품 기대할게요.





▼ ……

[redacted]

훗 그런 부탁을 한다고 해서 제가 순순히 들어줄 거라고 생각했나요? 전 그렇지 않습니다! 지금 이 자리에서 에잇! …하고 무언가 하고 싶지만 할게 없군요. 난 뭘하고 있는거지…. 우워, 나 자신의 정체성에 대해서 상당한 회의를 느끼기 시작한다! 우워~. 그나저나 테이핑은 언제부터 쓰기 시작한 겁니까? 깔끔하게 잘 하셨네요. 하지만 쿄의 머리 위에 얹혀져 있는(결코 쓰고 있는 것이 아닌) 이른바 헬멧이라 부르는 것이 가장 합당하다고 생각되는 물체가 저의 신경을 자극하고 있습니다. 계몽 작품이라 해서 계속 연재하고 있었으니 갑자기 안 실어줄 수도 없고… 훗, 하지만 나중에 파워 점수를 계산할 때 어떤 변화가 생길지는 아무도 장담하지 못하죠. 많이 뽑힌다고 해서 반드시 점수가 올라갈까요? 원칙적으로는 그렇습니다만 이번 파워점수에는 페널티와 감점 제도도 도입될 거라는 파워점수 담당자 천년맹권의 무책임 정보가 들리는군요. 후후후.



▼ ……

[redacted]

'X'네요. 1달 전 단행본 11권이 우리나라에도 출시되어서 1년에 두 번 있을까 말까한 X 열풍이 몰아닥쳤지요(다시 단행본 1권부터 본다든가 이유 없이 X캐릭터 상품을 산다든가 하는… 하지만 조금 지나면 더 이상 단행본이 안나오는 줄 알고 시들해지고 말죠). 개인적으로는 좋아했었던 작품입니다만 지금은 아니군요. 이거 현대판 성전과 X 캐릭터 파라렐 월드라는 오명을 절대 못 벗을 것 같네요. 아무튼 후마 코스프레는 멋지게 해보시길(훗, 열혈 애니넷으로 보낸 편지도 읽어보았죠). 그리고 그림을 못 그린다고 한탄하셨는데 제 눈에는 결코 그렇게 안 보입니다. 암만 봐도 잘 그리시는데? 전 이런 건 죽어도 못 그립니다. 경진님만의 개성있는 그림이니까요. 무슨 애니메이션 일러스트같은 화려한 그림을 그리길 원하신다면 정식 코스를 거치셔야죠. 하지만 아마추어의 입장에서 본다면 분명 못 그린 작품이 아닙니다. 이렇게 귀여운 SD 캐릭터를 그리시는데? 색연필의 은은한 채색도 좋고….

p·s : 경진님 나이가 어떻게 되시죠? 분명 베가본드는 18세 미만 구독 금지로 출시되었을텐데…. 그리고! 아하다니요! 미야모토 무사시의 이야기는 '처절' 그 자체란 말입니다! 오옷! 불꽃같은 남자의 인생이여(아, 무사시는 오래 살았었지?)!

● 한마디 하자면…

한 마디 하자면…

음… 무척이나 많은 말들을 쏟아내고 보니 더 이상 할말이 없군요. 그저 이번 아트 갤러리에 이 정도의 작품들이 투고되어진 것에 감사하고, 다음 달에도 부탁드릴게요. 하는 부탁의 말씀밖에는… 할 말이 없습니다. 처음 아트 갤러리를 맡았던 때가 생각나는군요. 제가 누구인지 퀴즈를 냈었는데…정답자가 단 한 명뿐. 전승관 님이었죠. 그러고 보니 정답자 통계가 나갔던 달에 처음으로 강산님이 작품을 보내주셨죠? 장원이었구요. 물론 그때부터 파워맨의 극악한 난이도 퍼레이드가 시작되었구요. 음 벌써 반년 전 이야기라나… 총알같은 시간이네요.

다음 호 마감은 7월 15일까지입니다.

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 (우) 121-160

게임파워 아트갤러리 담당자 앞

아트 해부실

왜 동세감이 없나?

그렇습니다. 보통 그림을 그리려고 하면 자기도 모르는 사이 뻣뻣하게 서있는 캐릭터들만 그리게 되는 경우가 있죠. 무언가 엄청난 것을 그려보자! 하고 얼굴부터 심혈을 기울이다가도 정작 몸을 그리려고 하면 단순히 서있는 것조차도 어렵게 그려야하는 경우가 있죠. 자신의 그림체가 완전히 굳어지면 어떠한 자세, 상황 연출이 가능해지지만 아직까지 자신의 그림체를 가지지 못한 분들은 모작을 해도 왠지 동세감이란 것이 없어 보이죠. 이럴 경우 몸에 팔다리가 따로 붙어있는 듯한 마치 바비 인형 같은 자세가 연출되기도 해서 그림을 그린다는 것에 대한 절망감을 느끼기도 하죠.

動勢와 構度

어째서일까요? 제 나름대로의 생각으로는 역시 2D냐 3D냐의 차이인 것 같습니다. 2D인 평면에서 동세감이란 것이 느껴질 리가 없습니다. 상식적으로 생각하면…. 그리려는 대상이 화면을 보는 시점을 기준으로 거의 비슷한 거리에 배치되어 있으니 특별한 원근감이 느껴지지 않는겁니다. 즉, 어떤 캐릭터가 단순히 서있다고 하면 그 캐릭터의 머리, 몸통, 다리, 팔 등은 그 캐릭터가 서있는 지점에서 수직으로 나란히 배치되어 있다는 겁니다. 이게 문제점이죠. 머리는 앞에, 몸통은 중간에, 다리는 뒤에 하는 식으로 배치가 되어야 이른바 원근감이란게 생기는 겁니다.



▲팀 ZERO의 RYU님도 이때에는 그런 고민에 빠졌을지도…

원근감을 극대화하는 자세란?

그러면 이런 원근감들이 극대화되기 위해서는 어떻게 해야 될까요? 위에서도 말했다시피 하나의 대상이든 복수의 대상이든 각각의 배치를 화면 맨 안쪽부터 바깥쪽에 걸쳐 되도록 많이 떨어뜨려야 하는 거죠. 배경의 경우라면 먼 산등성이를 그리는 것만으로 충분하겠지만 인물의 경우에는 아무리 멀리 떨어뜨리려고 해도 사지가 붙어있는 몸통이라서 한계가 있죠. 그러므로 인물의 경우 보다 확실한 원근감을 주기 위해서는 특정부위를 확대해버리는 경우가 종종 있는 겁니다.



▲원근감이 강하게 느껴지진 않지만 이 경우 가장 화면 바깥쪽에 위치한 것은 무릎 부위다

창욱님의 그림을 보죠. 그다지 특별한 구도는 없지만 무릎 부위를 가장 크게 확대해 강조해주고 그 뒤로 몸통과 머리, 칼 등을 그렸습니다. 이것은 조금 강조가 약합니다만 무릎을 지금의 약 2배정도 확대해 강조하면 마치 화면에서 튀어 나올듯한 느낌을 주게 되는 거죠.



〈그림 A〉



〈그림 B〉

▲아마도 이렇게 되어야 가장 확실하겠죠?

동세감만으로는 부족하다!

그렇다해도 주먹이나 얼굴만을 화면 앞에 배치시키는 것만으로는 무언가 모자라는듯한 느낌이죠? 제목을 보면 알 수 있듯이 구도라는 것이 여기서 적용되는 겁니다. 캐릭터를 3D처럼 화면 안에 배치시켰으면 이제 화면 자체를 3D처럼 응용해보는 거죠. 주로 직사각형의 모습을 띄고 있는 이 평면을 3차원의 공간으로 가상하는 겁니다.

강산님의 작품을 볼까요? 공간의 특정부분을 확대해서 볼록렌즈처럼 효과를 냈습니다. 솔직히 안쪽 캐릭터들 자체의 동세감은 좀 떨어지지만 화면 자체가 이 정도 뒤틀려있으면 상당히 커버가 되죠.



◀ 비스듬히 아래에서 본 구도. 볼록렌즈와도 같은 효과가 한층 더 공간감을 더해준다



◀단순히 평면만 비틀었지만 손 하나가 크게 확대되어 공간감을 더 해준다

경배님도 간만에 이런 구도의 작품을 보내주셨는데요. 시각에 맞춰서 그릴 수 있는 것을 대각선으로 그린 것만으로도 무언가 화면이 새롭게 보이죠? 더욱이 화면에 크게 나타나있는 한조의 손과 칼이 시즈마루의 수평적인 위치를 더욱 멀리 떼어놓고 있습니다. 때문에 뒤쪽 배경이 매우 원근감이 없어 보여도 충분히 커버가 되는 거죠. 만일 시즈마루의 외곽선을 더 굵게 만들고 배경을 덜 강조했더라면 공간감이 더욱 확실했을 겁니다.

어디까지나 초보용!

지금까지 설명해 온 것은 어디까지나 초보자용임을 강조해야겠군요. 이미 어느 정도 실력이 붙으신 분들은 위 사항들을 전혀 고려하지 않고 자연스럽게 표현할 수 있을 겁니다. 그림을 계산해서 그린다는 것은 정말 우스운 일이니까요. 그림을 갓 그리기 시작한(?) 분들께 숙련자로서의 지름길을 알려주는 것일 뿐이죠. 모르면 알 때까지 계속 그려봐야 하잖아요? 시간을 줄여보자는 겁니다. 그리고 나중에 가서는 오히려 이런 기법들에 집착하는 습관을 버려야 합니다. 위에서도 말했듯이 자신의 그림체가 완전히 굳어지면 이런 숙련자 흉내내기 같은 기법은 소용이 없거든요. 나중에 무언가 강렬한 인상을 줄 필요가 있는 경우에 사용되어야 원칙입니다. 자꾸 남용해서 이 틀 안에 갇히는 사태가 일어나지 않도록 해야겠죠?

POWER 게시판



7월호 초음속 퀴즈 정답

정답 : 비트매니아 Ⅱ DX

파워점수 상품

1등 드림캐스트 1대



2등 플레이스테이션 1대



3등 현대 컴보이 64 1대



POWER 앙케이트

♥ 앙케이트에 답해주시는 분 중 성의껏 대답해주신 10명을 선정해 5명은 네모네모로직 단행본을, 나머지 5명은 파워점수 500점씩을 드립니다.

코나미에서 내놓은 비트매니아의 대히트 이후 아케이드를 비롯한 게임계에는 지금 리듬액션 붐이 일고 있습니다. 비트매니아를 필두로 하여 팝픈뮤직, 기타 프릭스, 드럼 매니아, 댄스댄스 레볼루션, 버스트 어 무브, 파라파 더 래퍼, VJ, 국내 제작으로 유명한 EZ2DJ 등 수 많은 리듬액션 게임이 쏟아지고 있는데…. 당신은 리듬액션게임에 대해 어떻게 생각하십니까. 그리고 이번호 POWER 앙케이트 결과는 다음호 '그래픽으로 보는 POWER 앙케이트'를 통해 확인하실 수 있습니다.

農담(농담)

農-농사 농, 담-담당자의 준말
사실 저 Sanai Wolf는 농부랍니다
봄이 되면 뿌리고 가을되면 거두지요
농협비리니 뭐니 해서 많이 힘들어요
이럴 땐 정말 농사고 뭐고
다 때려치우고 싶어요
근데 농부라는 거 진짜냐구요?
농담이에요
그냥 해 본 소리라구요
담부터 잘할께요

앙케이트

답은 애독자 엽서에 작성해 주십시오.

■ 질문 1
리듬 액션 게임을 즐겨하십니까?

■ 질문 2
플레이 해 본 리듬액션 게임에는 무엇이 있습니까?

■ 질문 3
가장 좋아하는 리듬액션 게임은?

■ 질문 4
전체 게임을 즐기는 시간을 100으로 했을 때 리듬액션 게임을 즐기는 시간은? (%로 대답해 주세요)

■ 질문 5
현재 DJ, 댄스, 드럼, 기타 등을 소재로 한 게임들이 나와 있는데요, 당신이 바라는 리듬액션 게임의 소재는 무엇입니까?

■ 질문 6
PS로 이식된 리듬액션 게임의 전용 컨트롤러 중 당신이 가장 가지고 싶은 것은 무엇입니까?

■ 질문 7
리듬액션 게임에 수록된 곡 중 당신이 가장 좋아하는 곡은 무엇입니까?

■ 질문 8
파워 독자 여러분들의 리듬액션 실력을 가늠해 보고 싶습니다. 비트매니아의 Ska A Gogo(스카 어 고고)를 기준으로 하겠습니다. 다음 보기 중 당신이 클리어 할 수 있는 것은 몇번입니까?(중복응답 가능)

① 2인 동시 플레이의 1P 스카 ② 그냥 스카
③ 히든 스카 ④ 더블 스카
⑤ 발가락 스카
⑥ 스카까지 가는 게 소원이다
⑦ 스카 어 고고? 스카이 콩콩은 아는데…

게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, N64)와 아케이드입니다.
자격은 나이 17세 이상이어야 하며 일정수준 이상의 게임실력과 필력을 지녀야 합니다.
연락처(월간 게임파워 취재부)
02-3142-6845

파워점수 상품

4등 네오지오 포켓+KOF R-1



6~10등 게임파워 6개월 정기구독권 1장씩



16~20등 DC용 소프트 1개



26~45등 휴대용 테트리스 1대씩



5등 게임보이 컬러 1대



11~15등 N64용 소프트 1개



21~25등 KOF'97사운드 트랙 1개



46~100등 한글판 SS소프트 1개



GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이성필
취재	허우진, 구언정, 이현수
객원기자	김성민, 김성희
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김해정
일러스트	한수환
제작팀장	이동백
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영 정경남, 최정호
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 박영미, 김희정 강은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine

■제우미디어 찾아오시는 길



알림



이번 달 '게임파워' 부록으로 제공된 나우누리 한 달 이용권 「팡팡쿠폰」의 이용기간은 **'한 달'**입니다. 기타 자세한 내용은 아래를 참조하세요.

■ 팡팡쿠폰의 장점
- 나우누리 가입비(1만원) 면제
- 기본 서비스 무제한 이용 가능
- 고유의 개인 ID 사용 가능

N 나우누리

■ 팡팡쿠폰 사용 시 주의할 점

· 팡팡쿠폰으로 '나우누리'를 이용하시더라도 부가정보 서비스(별도의 분당이용요금이 표시된 서비스)를 이용하시면 부가정보 서비스료가 별도로 이용자에게 청구됩니다. 주의하시기 바랍니다.

· 이용개시 후 한 달이 지나면 정상 이용요금이 적용되며 더 이상 서비스를 원하지 않으시면 최소 3일 전에 반드시 '해지신청'을 해 주시기 바랍니다.

■ 해지신청 방법

1

1. 우선 나우누리의 초기 메뉴에서 'GO CANCEL'로 이동한다.

2

2. 비밀번호를 입력하고

3

3. 1번 '해지 신청/신청 취소'를 선택한다.

4

4. '해지 희망일'을 작성한다.

'해지 희망일'은 한 달 후의 날짜도 가능하므로 무조건 한 달만 사용하고 그만두겠다고 생각하는 애독자 여러분들은 사용과 동시에 미리 '해지신청'을 해 두어도 편리할 것입니다.

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 대명사	689-0622
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
용산 마포 진영사	712-5824
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
동작 영우사	816-1788
은평 서대문 해전사	357-6045
종로 한일	737-3491
강서 영민도서	697-7995
관악구 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0234
수원 홍원도서	0331-41-6300
일산 대일총판	0344-977-4428
남강서적	02-971-2236
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 성심사	0343-85-2984
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 경기문고	0333-53-0524
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산동아일보	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-865-0150
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-4672
포항 예지서점	0562-73-4870

■경남 지역

마산 태영사	0551-44-7428
울산 녹수서적	0522-49-4275
진주 샘터	0591-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-47-3816
청주 샘터서적	0431-60-9472
충주 문화사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-32-3156
대전 청림사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-336
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0371-42-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-9134
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
목포 현대	0631-44-2711

■전북, 제주 지역

이리 대흥서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-84-9884
제주 광장서점	064-33-7030
군산 대흥서적	0654-452-3434

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

게임파워 주최 / 남코 후원

「철권 태그 토너먼트」
세계대회 참가자격 한국 예선전 개최!!

빠른 정보와 완벽한 공략!! 애독자 제일주의의 게임파워가 일본 남코와 공동으로 '「철권 태그 토너먼트」세계대회 한국 예선전' 을 개최합니다. 남코의 간판 격투 게임 시리즈의 최신작 「철권 태그 토너먼트」의 세계 최강임을 인정받는 한 걸음, '「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전' 에 많은 성원 부탁드립니다.

■ **장 소** : 정동 이벤트홀

■ **일 시** : 1999년 8월 7일(토)

■ **참가자격** :
철권을 좋아하는 게임파워 독자라면 누구나

■ **참가방법** :
별도의 참가비는 없으며 게임파워 이번호와 다음호의 참가권을 오려 입장하시면 됩니다. 게임대회에 반드시 참가를 원하시는 분은 대전표 작성을 위해 필요하니 미리 게임파워 편집부(☎ 02-3142-6845)로 전화 접수해 주시기 바랍니다(1999년 8월 2일까지). 물론 전화로 접수했더라도 참가권을 잃어버리면 대회에 입장할 수 없으니 주의해 주세요!!

■ **상 품** :
철권TT 개발자의 싸인이 들어 있는 캐릭터 CG 원화, 철권TT 포스트카드 세트(일본내 1,000 한정 기념품으로 이 중 200개 예정) 등 남코가 제공하는 어디서도 구할 수 없는 오리지널 철권 기념품이 상품으로 대량 방출됩니다.
또한 「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전인 만큼 1등 수상자는 미국 「철권 태그 토너먼트」 세계대회에 참가할 수 있는 자격과 경비를 수여합니다.

과연 세계 최고의 철권 플레이어는 누구?

■ **문의처** : 월간 게임파워 취재부
☎ 02)3142-6845

● 보다 자세한 사항은 다음호 게임파워를 통해 확인하시기 바랍니다.
● '「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전' 의 참가권은 이번호 게임파워와 다음호 게임파워에 있습니다.



철권 태그 토너먼트」 세계대
한국 예선전 참가권
월간 게임파워

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

여름방학이라는 게임계의 성수기를 맞이하는 7월이군요. 역시나 7, 8월에 걸쳐 각 기종의 회심작들이 쏟아져 나오기 시작합니다. 그 동안 부진했던 DC에도 기대작들이 등장하는군요. 또한 SS에는 수많은 미소녀 게임 팬들의 마음을 사로잡을 WITH YOU가 등장해 오랜만에 SS에 전원을 넣을 수 있는 기회를 제공할 것 같습니다.

PS



▲ 성검전설 레전드 오브 마나

DC



▲ 스트리트 파이터 제로 3 최강류 도장



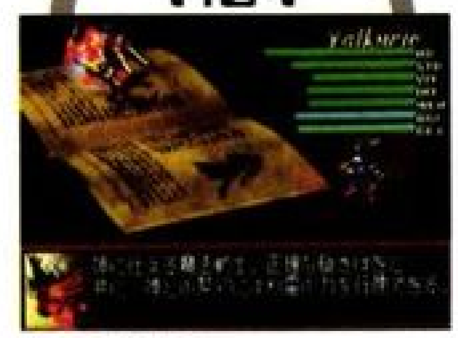
▲ 프레임 글라이드

SS



▲ WITH YOU ~바라보고 싶어~

N64



▲ 오우거 배틀 3

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

7월 발매 소프트

★ : 파워 기대작 표시 ◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	◆7/1	아쿠아 노트의 휴일	아트딩크	SLG	5,800엔
PS	7/1	슬레이어즈 로얄 2	각천서점	RPG	5,800엔
PS	7/1	검은 눈동자의 노아	거스트	RPG	5,800엔
PS	7/1	성소녀 함대 버진 프리트	코나미	ADV	5,800엔
PS	★7/1	디노 크라이시스	캡콤	ADV	5,800엔
PS	7/1	알카노이드 R2000	타이토	퍼즐	2,000엔
PS	7/1	레스토랑 드림	테이치크	SLG	5,800엔
PS	★7/8	반달하츠 2 -천상의 문-	코나미	S · RPG	5,980엔
PS	7/8	Acid	타키공방	퍼즐	4,800엔
PS	◆7/15	버거버거 2	갭스	SLG	5,800엔
PS	★7/15	성검전설 레전드 오브 마나	스퀘어	RPG	6,800엔
PS	★7/22	실황 파워풀 프로야구 '99 개막전	코나미	스포츠	5,800엔
PS	7/22	APOCALYPESE	석세스	슈팅	4,800엔
PS	◆7/22	리모트 콘트롤 단디	휴먼	ACT	5,800엔
PS	7/22	시뮬레이션 프로야구 '99	SLG	헥트	5,800엔
PS	7/22	팝픈 탱크스!	에닉스	ACT	5,800엔
PS	★7/29	기타 프리크스	코나미	SLG	5,800엔(예정)
PS	7/29	스트리트 스쿠터즈	TYO 엔터테인먼트	레이싱	미정
PS	7/29	라쿠가키 쇼 타임	에닉스	ACT	5,800엔
PS	7/29	그린트그리터	코나미	ETC	5,800엔
PS	7/예정	젬 -습격당한 마을	KAJ	ADV	5,800엔
PS	7/예정	모나코 그랑프리 시뮬레이션 2	UBI 소프트	레이싱	5,800엔
PS	7/예정	슈퍼 차이니즈 파이터 DX	컬처 브레인	ACT	미정
PS	◆7/예정	풀무이 풀무이	컬처 퍼블리셔즈	RPG	3,000엔
PS	7/예정	아틀란티스 더 로스트 테일즈	휴먼	ADV	4,800엔
PS	★◆7/예정	룸 메이트 ~이노우에 료코~	데탐 폴리스타	SLG	5,800엔
PS	★7/예정	중장기병 발켄 2	메사이어	S · RPG	5,800엔(예정)
PS	7/예정	블레이드 메이커	상영사	RPG	5,800엔
PS	7/예정	ABE '99	리버힐 소프트	ACT	6,800엔
PS	7/예정	스타트링 오딧세이 블루 에볼루션	레이포스	RPG	6,800엔
DC	★7/8	스트리트 파이터 제로 3 사이쿄류 도장	캡콤	대전격투	5,800엔
DC	7/8	버기히트	CRI	레이싱	6,800엔
DC	7/8	초발명 BOY 카니팡 -폭주로봇의 비밀-	세가	RPG	5,800엔
DC	7/15	프로야구 팀을 만들자!	세가	SLG	5,800엔
DC	★7/15	클라이막스 랜더즈	세가	RPG	5,800엔
DC	★7/15	프레임 글라이드	프롬 소프트웨어	대전ACT	6,800엔
DC	7/22	세계 불가사의 발견 트로이아	TBS	ADV	5,800엔
DC	7/22	창공의 기병 스페이스 그리폰	펜서 소프트웨어	슈팅	5,800엔
DC	7/22	신일본 프로레스링 투혼열전 4	토미	스포츠	6,800엔
DC	★7/22	시맨 ~금단의 페트~(마이크 동봉판)	비버리움	SLG	6,800엔
DC	7/29	에어포스 델타(가칭)	코나미	슈팅	5,800엔
DC	7/29	마리오네트 핸들러	마이크로 넷	ETC	5,800엔
DC	7/예정	전파소년적현상생활 -가지의 방-	허드슨	ETC	1,480엔
SS	★7/29	WITH YOU ~바라보고 싶어~	NEC 인터채널	SLG	7,200엔
N64	★5/27	비트 매니아 APPEND GOTTAMIX	코나미	ETC	2,800엔(예정)
N64	7/9	엘테일 몬스터즈	이미지니어	RPG	6,800엔
N64	★7/14	오우거 배틀 3	닌텐도	S · RPG	7,800엔
N64	★7/21	스타워즈 에피소드 1 레이서(가칭)	닌텐도	레이싱	6,800엔
N64	7/23	격투전승 F-Club ManiaX	이미지니어	대전격투	6,800엔
N64	★7/29	실황 J 리그 1999 퍼펙트 스트라이커 2	코나미	스포츠	7,800엔
N64	★7/30	전차로 GO! 64	타이토	SLG	6,800엔
N64	7/30	로드런너 3D	반프레스토	퍼즐	6,800엔
N64	7/예정	WIPEOUT 64	코코넛 재팬 엔터테인먼트	레이싱	7,980엔

8월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	8/5	마리아 2 -수태고지의 수수께끼-	레이크	ADV	6,800엔
PS	8/5	영광의 관을 그대에게 4	아트딩크	SLG	5,800엔
PS	8/5	김전일 소년의 사건수첩 3~청룡전설 살인사건~	강담사	ADV	5,800엔
PS	★8/5	탐정 진구지 사부로 Early Collection	데이타 이스트	ADV	4,200엔
PS	8/5	에코 나이트 #2 ~잠의 지배자~	프롬 소프트웨어	ADV	5,800엔
PS	◆8/5	애니메틱 스토리 게임 ①카드캡처 사쿠라	아리카	ADV	6,300엔
PS	8/5	L의 계절	톤킨 하우스	ADV	6,500엔
PS	★8/5	SD 건담 G 제네레이션 제로	반다이	S · RPG	6,980엔
PS	8/12	리얼 로봇전선	반프레스토	S · RPG	6,800엔
PS	8/26	로드 오브 피스트	미디아웍스	ADV	5,800엔
PS	8/26	만나고 싶어서…	코나미	SLG	6,800엔
PS	8/26	갈레리안즈	아스키	ADV	미정
PS	8/26	SD 비룡의 권 에피소드 1 -오의의 장	컬처 브레인	대전격투	3,800엔
PS	8/예정	쵸로 Q 원더 포!	타카라	레이싱	5,800엔
PS	8/예정	리틀 러버즈 SHE SO GAME	NTT 출판	ETC	6,800엔
PS	8/예정	사이폰 필터	스파이크	ACT	5,800엔
PS	8/예정	마크로스 VF-X2	반다이 비주얼	슈팅	미정
PS	★8/예정	크로스 탐정 이야기	워크 잼	ADV	6,800엔
DC	★8/5	소울 칼리버	남코	대전격투	5,800엔
DC	8/5	북으로 '포토 메모리즈'	허드슨	ETC	3,800엔
DC	8/26	쿨 보더스 BURRRN	웹 시스템	스포츠	5,800엔
DC	★8/26	기동전함 나데시코 NADESICO THE MISSION	각천서점/ESP	ADV	6,800엔
DC	8/26	기동전사 건담 외전 -코로니가 떨어진 땅에서-	반다이	슈팅	6,800엔
SS	★8/5	스트리트 파이터 제로 3	캡콤	대전격투	5,800엔
SS	★8/5	스트리트 파이터 제로 3(4M 램팩 동봉)	캡콤	대전격투	7,800엔
N64	8/5	하이브리드 헤븐	코나미	RPG	7,800엔
N64	8/6	인터내셔널 랠리 챔피온 쉽 64(가칭)	이미지니어	레이싱	6,800엔
N64	★8/13	쉐도우 게이트 64	남코	ADV	6,980엔

9월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★9/2	비시바시 스페샬 2	코나미	ETC	4,800엔
PS	★9/9	비트 매니아 APPEND 4thMIX ~the best goes on~	코나미	SLG	2800엔
PS	★9/15	드래곤 퀘스트 캐릭터즈 톨네코의 대모험 2 -이상한 던전-	춘 소프트	RPG	6,800엔
PS	9/30	PIXY GARDEN	escot	SLG	6,300엔
PS	9/30	플라네트 라이카	에닉스	RPG	미정
PS	9/예정	더비스타리온 '99	아스키	SLG	미정
PS	9/예정	디지털라이터 에어맨	아스크	SLG	5,800엔
PS	9/예정	우주기동 VANARK	아스믹	AVD	미정
PS	9/예정	슈퍼 차이니즈 파이터 EX	컬처 브레인	대전 격투	2,800엔
PS	★9/예정	그란트리스모 2	SCE	레이싱	미정
PS	9/예정	게타로보 대결전!	반다이 비주얼	S · RPG	미정
PS	9/예정	All Star Tennis '99	UBI 소프트	스포츠	5,800엔
PS	9/예정	S.C.A.R.S	UBI 소프트	레이싱	5,800엔
DC	9/15	환상월야	SIMS	ADV	5,800엔
DC	9/예정	ESPION-AGE-NTS	NEC 홈 일렉트로닉스	SLG	5,800엔
DC	9/예정	J-리그 프로 축구 클럽을 만들자!	세가	SLG	6,800엔
DC	9/예정	프로야구 팀으로 놀자!	세가	스포츠	5,800엔
DC	★9/예정	마검 X	아틀라스	ADV	미정
DC	9/예정	슈퍼 프로듀서 -목표 쇼 비지니스계-	허드슨	SLG	미정
N64	9/24	On&Off 레이싱	이미지니어	레이싱	6,800엔

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7/1	하이퍼 올림픽 시리즈 트랙 & 필드	코나미	스포츠	4,300엔
7/8	낚시선생 2	J 윙	S · RPG	4,800엔
7/15	곤충박사 2	J 윙	S · RPG	4,800엔
★7/23	스파이 & 스파이	켐코	ACT	3,980엔
★7/23	쉐도우 게이트 리턴	켐코	ADV	3,980엔
7/23	삼국지 게임보이판 2	코에이	SLG	4,800엔
7/예정	잼잼 몬스터	키즈	RPG	3,980엔
7/예정	슈퍼 블랙퍼스 리얼 파이터	스타피쉬	SLG	4,500엔
7/예정	초로 Q 하이퍼 커스터머블	타카라	레이싱	3,980엔
7/예정	뿌요뿌요 외전 뿌요워즈	컴파일	S · RPG	미정
★8/5	아더 라이프 아더 드림즈 GB	코나미	RPG	4,300엔
8/6	목장 이야기 GB 2	빅 인 소프트	SLG	3,980엔
8/예정	슈퍼 차이니즈 파이터 DX Ⅱ	컬처 브레인	대전격투	3,900엔
8/예정	마리오 골프 GB	닌텐도	스포츠	미정
8/예정	J 리그 익사이트 스테이지 GB	에폭사	스포츠	3,980엔
★9/예정	포켓 몬스터 -금	닌텐도	RPG	미정
★9/예정	포켓 몬스터 -은	닌텐도	RPG	미정

원더 스완 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7/1	퍼즐보블	선 소프트	ETC	3,800엔
★7/22	신세기 에반게리온 사도육성	반다이	ADV	3,800엔
7/예정	크레이지 크라이머	일본물산	ACT	3,800엔
8/8	불타라! 프로야구 루키즈	자레코	스포츠	4,200엔
8/5	명탐정 코난-마술사의 도전장-	반다이	ADV	3,600엔
8/26	모빌슈츠 건담 MSVS	반다이	ACT	3,800엔
★8/8	포켓 파이터(가칭)	반다이	대전격투	3,800엔
10/10	매지컬 드롭 원더스완(가칭)	데이터 이스트	퍼즐	미정
미정	랑그릿사 D(가칭)	반다이	S · RPG	미정
미정	초형귀(가칭)	반다이	ACT	미정
미정	클럭타워(가칭)	휴먼	ADV	미정
미정	무사피의 미라를 데스던전	에콜 소프트웨어	ADV	미정

10월 이후 발매 예정 소프트

	게임명	회사명	장르	가격
PS	★탐정 진구지 사부로 등불이 꺼지지 않는 사이에	데이터 이스트	ADV	5,800엔
PS	★스타워즈 에피소드 1 팬텀 매너스	일렉트로닉스아츠 /스퀘어	ADV	5,800엔
PS	가이아 마스터(가칭)	캡콤	RPG	5,800엔
PS	죠죠의 기묘한 모험	캡콤	대전격투	미정
PS	★◆프론트 미션 서드	스퀘어	SLG	미정
PS	★◆모두의 골프 2	SCEI	스포츠	미정
PS	★◆사이킥 포스 2	타이토	대전 격투	5,800엔
PS	투신전 묘	타카라	대전격투	5,800엔
PS	★아크 더 레드 3	SCE	RPG	미정
PS	와일드 암즈 2nd 이그니션	SCE	RPG	미정
PS	사일런트 봄버	반다이	ACT	5,800(예정)
PS	청의 6호(가칭)	반다이 비쥬얼	SLG	6,800엔
PS	체포하겠다(가칭)	파이오니어 LDC	ADV	미정
PS	★위저드리 ~DIMGUL~	아스키	RPG	6,800엔
PS	디노 브리더 another progress	J 윙	ACT	5,800엔
PS	오니무사	캡콤	ADV	미정
PS	★기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보-	반다이	SLG	6,800엔(예정)
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미정
PS	★바이오 하자드 3 LAST ESCAPE(가칭)	캡콤	ADV	미정
PS	록 맨 DASH 2	캡콤	ACT	미정
PS	★도키메키 메모리얼 2(가칭)	코나미	SLG	미정
PS	◆라그나 쿨 레전드	소니	RPG	미정
PS	백 가이너 -되살아난 용자들- 완결편 「그리고 내일로」	빙 키즈	ETC	5,800엔
PS	★팝픈 뮤직 2	코나미	SLG	미정
PS	브레이브 사가 2	타카라	S · RPG	미정
DC	센무 1장 요코스카	세가	FREE	미정
DC	★REVIVE…~소생~	데이터 이스트	ADV	6,800엔
DC	D의 식탁 2	와프	A · RPG	5,800엔
DC	선라이즈 영웅담	선 라이즈 인터랙티브	RPG	미정
DC	유구환상곡 Perpetual Blue	미디어웍스	SLG	미정
DC	★머큐리어스 프리티	NEC 인터채널	SLG	미정
DC	데스 크림존 2	에콜 소프트웨어	슈팅	미정
DC	랑그릿사 밀레니엄	메사이아	S · RPG	미정
DC	★바이오 해저드 -코드:베로니카-	캡콤	ADV	미정
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	RPG	미정
DC	버추어 스트라이커 2 DC(가칭)	세가	스포츠	미정
SS	★원 백	코에이	ACT	7,800엔
SS	64워즈	허드슨	SLG	미정
SS	폭 봄버맨 2	허드슨	ACT	미정
SS	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정
SS	★바이오 해저드 2(가칭)	캡콤	ADV	미정
SS	★울트라 동키콩 (가칭)	닌텐도	ACT	미정
N64	★리얼 사운드 2	와프	ETC	5,800엔
N64	★워즈 · 워스	엘프	RPG	미정
N64	레퀴엠	일본 아트미디어	RPG	미정
N64	제복 -하이스쿨 카운트다운-	아로마	ETC	미정
N64	★몬스터 메이커 -홀리 대거-	NEC	SLG	6,800엔
N64	★소닉 3D 프리키 아일랜드	세가	ACT	3,800엔


SNK
THE KING OF Fighters '99
THE KING OF FIGHTERS
금세기 대미를 장식할
대전 격투게임의 백미!!
더 킹 오브 파이터즈 시리즈의 결정판.
DREAM MATCH 1999
신설 시스템
'99년에는 4:4로 승부를 걸자!!
-스트라이커 시스템 신설 도입
-팀 에디트 시스템 건재
7월 발매예정!!
초회 발매 주문 한정판매 결정
판매처
지오전자 : 2265-4145, 효성전자 : 2277-0825
영명전자 : 2275-7012, (부산)지오닉스 : 051-863-4595
(주) 빅 에이
서울 송파구 석촌동 184-1 대성빌딩 4층
TEL : (02)418-4844 FAX : (02) 417-6620

게임파워 99년 8월호 별책부록



PS 페르소나 2 罪

PS 나의 시체를 넘어서 가라

PS 사립저스티스 학원 2

PS 그랜디아

PS 스프리건 -루나버스-

GO! POWER 공략왕

DC 엘리멘탈 기믹 기어(EGG)

N64 라스트 레지온 UX

N64 스타워즈 에피소드 I 레이서

1999

8

「게임챔프」의 명성에 '파워'를 더한 신감각 게임지

GAME POWER



게임파워가 확 바뀌었습니다!



이미 예고한 대로 게임파워가 과감한 대 변신을 시도했습니다.
물론 마음에 드시는 독자분들도 계시겠지만 그렇지 못한 독자분들도 계시리라 생각합니다.
하지만 이제부터 게임파워는 귀를 더 크게 열어 놓으려고 합니다.
'애독자 엽서'를 더욱 크고 자세하게 만든 것도 그런 이유에서입니다.
첫술에 배부를 수 없듯이 분명 불만족스러우신 부분들이 많이 있으리라 생각합니다.
이런 점들을 많이많이 적어 보내주세요.
꾸준히 독자 여러분들의 의견을 수렴하여 같이 만들어 가는 '게임파워'로 다시 태어나고자 합니다.

거듭 태어난 게임파워의 다짐

- 애독자 여러분들의 의견을 최대한 수렴, 내용을 계속 바꾸어 나가겠습니다!
- 항상 질 좋은 빠른 정보만을 전달하겠습니다!
- 최고의 공략을 제공하겠습니다!
- 재미있고 유익한 기획기사를 만들겠습니다!
- 독자들과 함께 만들어 가는 게임파워가 되겠습니다.

GAME POWER

- 게임파워 편집진 일동 -



소문은 현실이 된다

페르소나 2 -罪-

PERSONA 2 -Innocent sin-

PlayStation

장르	RPG
제작사	아틀라스
발매일	발매중(6월 24일)
발매가	6,800엔

선과 악의 개념을 부수는 게임.
여고괴담에나 나올 듯한 악령 소환, 그리고 심령적 요소들….
왠지 꺼려지는 소재들만 모아놓은 게임임에도 불구하고
한번 손을 대본 이들은 헤어날 수 없는 나락으로 떨어지고 만다.
이번호에는 엔딩까지 가는 발판이 되는 이벤트 순차진행 위주의
공략을 싣는다. 미리 밝혀두지만 이 게임은 본편의 스토리 이외의 것들이
더 흥미를 주는 게임이다. 즐기는 방법을 스스로 찾아볼 수 있도록
노력하며 게임에 들어가자.

어느 날 주인공이 다니는 학교의 문장이 '저주의 문장'이며 몸에 붙이고 있으면 얼굴이 파괴된다는 소문이 나돈다. 그리고 그것은 현실로…. 한편 주인공은 어떤 기회로 '페르소나'라는 다른 인격을 소환할 수 있게 되어 도시의 기현상을 일으키는 수수께끼를 쫓는다. 서서히 밝혀지는 소문과 사건의 진상. 잠잠하던 소문이 다시 꼬리에 꼬리를 물고 퍼지기 시작한다. 그리고 이 모든 것은 학교에서 시작된다.



기본조작

필드 사용키

방향키	이동
△	맵 화면
□	메뉴 화면
O	문 열기 / 상자 열기 / 대화
X	대시
L1	오른쪽으로 맵 시점 회전
R1	왼쪽으로 맵 시점 회전
L2	왼쪽으로 맵 시점 회전
R2	오른쪽으로 맵 시점 회전

맵 화면 사용키

방향키	동
△	필드 화면
방향키 + X	고속 이동

자신이 모은 타롯 카드를 바탕으로 다른 악마를 페르소나 카드로 만들 수 있다. 프리 타롯 카드를 얻었을 경우 그 카드를 통해 다른 타롯 카드로 바꿀 수 있다.

지도

주한루시(珠閒瑠市) 전경



렌카다이(蓮華臺)



- 혼마루 공원(本丸公園): 소문을 잘 알고 있는 남자가 있다
- 나나시마이 학원(七姉妹學院): 주인공들의 학교. 통칭 "세븐스(セブンス)"
- 이와토 산(岩戸山): 과거의 기억이 담겨 있는 거울의 샘이 있는 산
- 아라야 신사(アラヤ神社): 모든 추억의 시작은 신
- 실버맨 저택(シルバーマン邸): 리사 실버맨의 집. 경품을 찾을 때만 가면 된다
- 로터스(ロータス): 상점 거리이다. 상점 안에는 수많은 가게가 있다. 방어구나 일시적으로 능력치를 높여주는 음식 등을 먹을 수 있으며 페르소나 카드를 부를 수 있는 벨벳룸(ベルベットルーム)도 있다

히라자카구(平坂區)



- 카메야요코초(カメヤ横丁): 히라자카구의 상점가
- 스말 프리즌(スマル・プリズン): 에이키치 미셸의 본거지
- 스마일 히라자카(スマイル平坂): 히라자카에 있는 백화점
- 카스가야마 고등학교(春日山高校): 에이키치의 고등학교. 통칭 "
- 카스 학교(쓰레기 학교: カス校)"라고 불린다
- 사카우에 빌딩(坂上ビル)

유메사키구(夢崎區)



- GOLD: 헬스클럽
- 조디악(ゾディアック): 보통 나이트 클럽이지만 비밀 클럽을 운영하고 있다고 한다
- 유메사키 중앙로(夢崎センター街): 유메사키구의 상점가이다
- 기가 마초(ギガ・マッチョ): 수많은 CD를 파는 거대 음반 가게
- 무 대륙(ムー大陸): 거대 오락실
- 파칭고 실버(パチンコ・シルバー): 미성년자는 들어갈 수 없는 파칭고 집

아오바구(青葉區)



- 아오바 소방서(青葉消防署): 아오바구의 소방서
- 키스멧 출판사(キスメット出版): 마야와 유키노가 일하고 있는 잡지사
- 아오바 공원(青葉公園): 공원. 여기를 거쳐야 야외 음악당(野外音樂堂)에 갈 수 있다
- 주한류TV(珠閒瑠TV): TV 방송국아오바 소방서(青葉消防署): 아오바구의 소방서

미나토미나미구(港南區)



- 미나토미나미 경찰서(港南警察署): 미나토미나미구 안에 있는 경찰서
- 루나 팰리스 미나토미나미(ルナパレス港南): 백화점
- 시 사이드 몰(シーサイドモール): 상점가
- 에비스 해안(惠比壽 海岸): 경치가 좋은 바닷가
- 하늘의 과학관(空の科學館): 각종 비행기가 전시되어 있다
- 폐공장(廢工場): 낡은 폐공장이다





● 시스템에 대하여 ●

페르소나(ペルソナ), 그리고 페르소나 카드(ペルソナ カード)란?

페르소나란 자신의 또 다른 인격, 즉 또 하나의 자아이다. 그것을 불러 낼 수 있는 능력을 가진 자들은 그 다른 인격의 힘을 쓸 수 있는 것이다. 기본적으로 모든 마법 등 특수 공격은 페르소나 카드로 소환한 악마를 통해 사용하게 된다. 즉 페르소나 카드가 바뀌면 주인공의 능력조차도 변하게 된다. 따라서 더욱 강력한 페르소나 카드를 필요로 하게 된다.

타롯카드(タロットカード)란?

그 악마를 소환하기 위해서는 그 악마의 속성에 맞는 "타롯 카드(タロットカード)"를 써야만 소환이 가능하다. 타롯 카드가 모여야만 악마를 소환할 수 있는 것이다.

메뉴설명

■ 일반 메뉴

마법(魔法): 각 주인공의 페르소나가 지니고 있는 마법을 사용할 수 있다. 전투 중에만 쓸 수 있는 마법이나 평상시 혹은 언제라도 쓸 수 있는 마법 등이 있다.

※ *소비SP(消費SP)*: 지금 강마(降魔)한 페르소나가 공격시 사용하는 SP. 이것이 없으면 페르소나를 사용할 수 없다.

아이템(アイテム): 각종 아이템을 사용할 수 있다. 역시 전투시 혹은 평상시, 그리고 양쪽 모두 사용할 수 있는 아이템이 있다. △키를 누르면 일반 아이템과 이벤트 아이템을 번갈아 볼 수 있다.



개인 데이터(個人データ): 인간의 데이터 혹은 페르소나의 데이터를 볼 수 있다.

카드 리스트(カードリスト): 자신이 모은 카드들의 리스트 및 내용을 볼 수 있다.

애널라이즈(アナライズ): 지금까지의 모든 악마의 목록을 볼 수 있다.

사운드(サウンド): 스테레오(ステレオ) / 모노(モノラル).

맵 회전방향(マップ回轉方向): L1, R2 - 오른 쪽으로 맵 회전 L2, R1 - 왼 쪽으로 맵 회전.

커서 위치 기억(カーソル位置の記憶): 이동 중, 전투 중, 컨택트 명령어의 커서 위치 기억을 ON / OFF 할 수 있다.

벽지설정(壁紙設定): 메시지의 표시와 명령어 화면에서의 배경을 변화시킬 수 있다.

로드(ロード): 로드 할 수 있다.

세이브(セーブ): 세이브 할 수 있다.



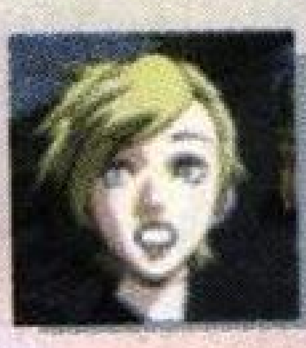
▲설정(コンフィグ): 기본적인 설정을 변경할 수 있다

● 인물소개 ●



슈우보 타츠야(周防達哉)

차가운 성격이지만 워낙 잘 생긴 얼굴 덕에 인기 만점이다. 이 게임의 주인공.



리사 실버맨(リサ・シルバーマン)

타츠야를 따라다니는 칠자매 학원 2학년 C반 학생. 순수한 백인이지만 일본어를 잘 하고 쿵푸를 좋아한다. 본인 왈로는 자신이 학교 최고의 킹카라고 한다.



미시나 에이키치(三科榮吉)

타츠야를 노리는 카스가야마 고등학교 2학년. 자신을 미쉘이라 칭하며 학교 짱과 밴드 보컬을 담당하는 나르시스트.



미유즈미 유키노(黛ゆきの)

마야의 카메라맨 파트너. 에르민 학원 졸업후에도 변함없이 누나같은 존재.



아마노 마야(天野舞耶)

고등학교 취향 정보지 월간 크레스트의 기자. 밝고 쾌활하며 건강한 아름다움을 지니고 있는 미녀. 특집 기사로 고등학생의 소문을 취재하고 있다.



죠커(ジョーカー)

이상을 실현해준다고 하는 가면의 괴인. 왜 이상을 이루어주는지 그 정체는 전혀 알려져 있지 않다.

인물소개



한야 타카시(反谷孝志)

에르민 학원(エルミン學院)에서 전근 온 새로운 교장. 에르민 학원에서는 한냐(ハンニャ)라는 이름으로 미움을 받았지만 왠지 칠자매 학원(七姉妹學院)에서는 존경을 받고 있다.



타카미 사에코(高見冴子)

에르민 학원에서 전근 온 타츠야의 담임 선생님. 남자다운 시원한 성격과 학생의 자주성을 존중하는 교육 방침으로 존경을 받고 있다.



오카무라 마야(岡村眞夜)

리사의 담임인 일본사 교사. 이데알(イデアル) 선생님이란 통칭으로 불리는 이상한 사람. 무언가 독자적으로 연구하고 있는 것 같은데…



하나코우지 미야비(華小路雅)

칠자매 학원 2학년 C반. 하나지(ハナジー:코피)라는 통칭으로 불리는 신문부 부장. 독자적으로 「문장의 비밀」에 대해 조사하고 있다.



우에다 치카(上田知香)

소문을 잘 알고 있는 치카링(チカリン)이라고 불리는 칠자매 학원 신문부원. 귀찮은 성격이지만 정보를 빨리 얻는 것으로는 하나지도 꽤 주목하는 존재.



시바타 마미(柴田麻美)

칠자매 학원 2학년 C반. 통칭 아삿치(あさっち)로 불린다. 리사의 친구로써 언제나 미호와 함께 셋이서 행동하고 있다. 3명중에서는 가장 침착한 성격.



오기시마 미호(荻嶋未步)

칠자매 학원 2학년 C반. 통칭 미이포(みーぽ). 리사의 친구로써 언제나 아사미와 함께 셋이서 행동하고 있다. 3명중에서는 가장 튀는 성격.

사사키 긴지(佐佐木銀次)

최근 히트하는 기분 나쁜 프로듀서. 지금이야 명성대로 마음대로 하고 있지만 원래는 몇 년전인가 한 곡만을 히트시켰을 뿐인 낮은 수준이다.



마유즈미 유키노(黛ゆきの)

카스가 고등학교 짱보다 더 세다고 알려진 새로운 짱. 중학교 시절 에이키치에게 지게 되어 부하가 되었지만 은밀히 반역을 준비하고 있었던 것 같다.



타다시(ただしくん)

바이올런스와 하드보일드한 남자를 꿈꾸는 카츠바 탐정 사무소의 탐정. 악국 체인 사토미타다시(サトミタダシ)의 못된 아들.



타마키(たまきちゃん)

여대에 다니면서 뒤로는 데빌 서머너로 활약하고 있는 아르바이트 탐정. 타다시와 사귀고 있다.



소장(所長)

예전에는 멍청한 3류 탐정이었지만 요즘 갑자기 「사람이 변했다」라고 할 정도로 유능해 졌다. 뒤에서는 데빌 서머너를 겸업하고 있는 듯 하다.



세리자와 우라라(芹澤うらら)

여성용 속옷 메이커에 근무하는 마야의 친구. 성질이 급하고 화장이 짙은 여자. 남자 운이 없어 고민하고 있는 듯…



이슈킥(イシュキック)

킹 레온을 받드는 가면당의 페르소나를 사용하는 이. 얼핏 보기에는 단순히 코스플레이를 즐기는 소녀지만 아무래도 자신이 다시 태어난 전사라고 생각하고 있는 듯 하다.



주지승(住職)

후지이와 유키노가 가끔 신세를 지고 있는 주지승. 다정하고도 엄한 양면을 지니는 완고한 노인. 실은 고대 무술의 후계자인 듯 하다.





● 스토리 공략 ●

프롤로그

"어두운 밤 항구는 잠든다. 이 집에 내 연인이 예전에는 살았었는데…"

"그 사람은 지금 이 곳에 없지만, 그 집은 지금도 여기에 남아있네"

"한 사람의 남자가 높은 곳을 바라보며 그곳을 떠나"

"그의 손이 위대한 고통과 싸우는 그 모습을 보며 내 마음도 아파오네"

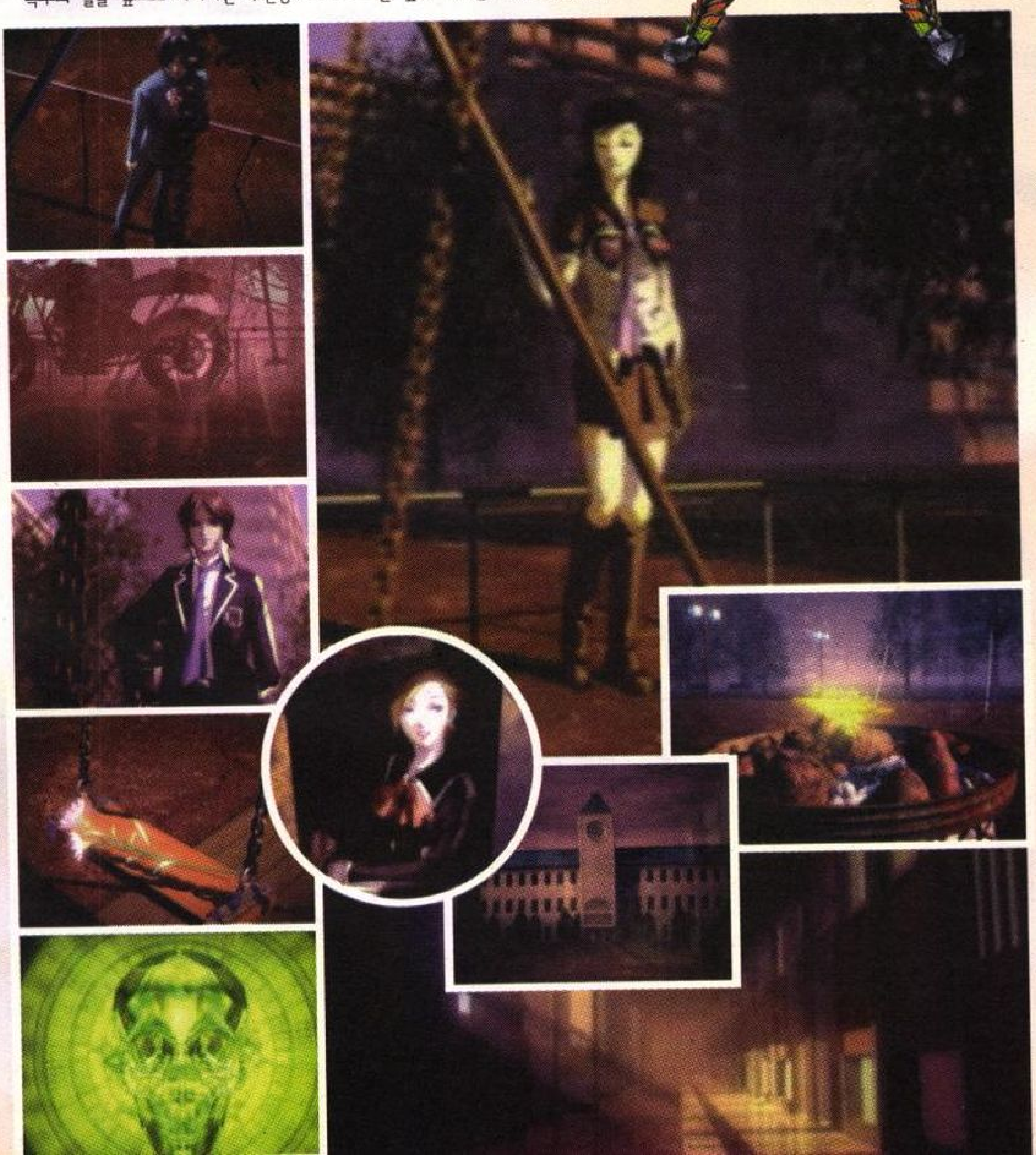
"달 그림자가 비추는 것은 나 자신의 모습"

"당신은 내 분신이며 창백한 남자입니다. 그리고 당신이 떠난 후"

"며칠 밤을 고민하며 지새웠지만 내 고뇌는 사라질 줄 모르네"

복수의 화신의 칼날은 다가오고…

복수의 칼날 앞으로 나아가는 주인공. 그리고 그들 앞에 지워진 기억의 진실은?



나나시마이 학원(七姉妹學院)



시동을 걸려고 하나 걸리지가 않는다.

??? : …?
불량학생 : 어이 지금 돌아가냐?
조금 불량학생 : 헤헤!! 그런 골동품이라면 더 이상 안 움직일 꺼야~ 이 녀석이 없으니까 말아~.
불량학생 : 모른척하냐… 그런 차가운 얼굴 맘에 안 든다고. 웃기지 마!
??? : …!?

그러나 갑자기 이변을 느끼는 주인공. 그러자 지금까지 괴롭히던 깡패(?)들도 무언가 이상한지 다가온다.

불량학생 : 어이 왜 그래!?
누군가의 목소리 : 내 손을… 잡아라….
조금 불량학생 : …이봐요 뭔가 이상해요? 이 녀석 엄청 땀을 흘리는 데….
누군가의 목소리 : 무서워하지 마라. 나는 너… 너는….
??? : ……!!

그때 갑자기 한나 교장(ハンニャ校長)이 나타난다.

한나 교장 : 어이 거기! 대체 뭐하는 거냐 멍청이들!! 하교시간은 이미 지났다구!
불량학생 : 한나 교장 선생님!? 예에! 지금 바로 돌아가 예습할 겁니다! 어이 돌아가자!!
조금 불량학생 : 이거 들려줄 테니 안녕히~!!
한나 교장 : 알면 됐어. 핫 핫 핫 핫! 정말 기분 좋군!! 네놈도 마찬가지다!! 너는 내 말이 안들렸냐!? 왜 내 말을 듣지 않냐!? 이건 있을 수 없는 일이닷!! 네 녀석! 몇 학년 몇 반 누구냐!? 이름과 소속을 말해라! 빨리 말 안해!?



▲ 이름 입력 화면

그렇게 물어보면 이름을 대답해 준다. 기본 값이 지정되어 있다. 이름을 대답하자 더욱 다그치는 교장.

한나 교장 : 호오 그래서… 네 녀석이 소문의 슈우보 타츠야냐. 아까 복도에서 느낀 불쾌한 공명도 네놈이 원인이라면 납득이 간다…. 분명 들은 대로 문제아로군. 큭큭큭 뭐 상관없지. 네놈에게는 「그 분」이 직접 지도하실 테니까. 남아있는 청춘을 만끽하도록 하게.

남학생 : 어이 옥 봤군. 뭐 한나 교장은 무척 좋은 사람이니까 말야. 말 잘 듣도록 해. 그렇게 패려보지마. 나는 사에코(冴子) 선생님이 널 찾고 있다고 전하러 온 것 뿐이니까 말야. 너, 진로 상담도 않고 도망다니고 있었지? 집까지 쫓아갈 기세니까 만나는 게 좋을 거야.

이제는 사에코 선생님을 찾아야 한다. 어디에 있을까. 정원으로 가는 문 앞에 있는 학생이 사에코 선생님은 2층에 있다는 사실을 알려준다. 2층 교무실(職員室)에 쿠사카(草加) 선생님은 사에코 선생님이 아까까지 2층 복도에 있었다는 사실을 이야기해준다. 2층 복도를 돌아다니자 어떤 여자아이가 사에코 선생님은 3층으로 올라갔다는 것을 이야기해준다. 3층에 가자 어떤 남자에게 카스교의 패티 짱이 노리고 있다고 조심하라고 말하며 사에코 선생님은 주차장(駐輪場)에 있을 거라는 사실을 말해준다.

??? : 오 역시 왔군 슈우보. 이 녀석이 있으니 여기서 기다리는 게 확실할 것 같아서 말야.
사에코 선생님 : 진로 지도라고 해도 그렇게 딱딱한 게 아니니까 걱정마라. 됐어 됐어. 자아 너 진로 정했냐?

> 1층 정원(中庭)의 이상한 돌 앞의 어떤 사람.
>
> ??? : 후우 오늘도 특별한 변화는 없는 건가… 오늘도 이상하군. 어쨌든 이번 달만 넘겨주면 좋은데….
> 이데알 선생님 : 음? 넌 분명 사에코 선생님 반… 나루라토이시(鳴羅門石)에 다가가면 안돼. 어떤 영향을 받을지 모르니까.
>
> ※ 나루라토이시 : 전설에서는 나루라토호테후(鳴羅門火手怖)라는 사귀(邪鬼)를 히레몬쇼닌(比麗文上人)이 봉한 수호석이라고 전해진다.
> 대체 이것은…

선택 항목 벌써 정했다(もう決めた) / 아직 안정했다(まだ決めてない)

"아직 안정했다"라고 말하자.

사에코 선생님 : 그럼 막연한 거라도 상관없어 뭔가 하고 싶은 건 없냐?

선택 항목 실은 하고 싶은 일이 있다(實はやりたい事がある) / 아직 하고 싶은 일은 없다(まだ, やりたい事はない)

"아직 하고 싶은 일은 없다"라고 말하자.

사에코 선생님 : 으음… 아직 진로도 정하지 않고 하고 싶은 일도 그다지… 그래도 평생 이대로 살 수도 없는 거잖아? 그건 어떻게 생각해?

선택 항목 그렇게 생각하며 정말 하고 싶은 일을 찾고 싶다(そうしながら、本当にやりたい事を探したい) / 그다지 아무 생각도 없다(別に何も考えてない)

"그다지 아무 생각도 없다"라고 대답한다.

사에코 선생님 : 그래, 뭐 서두를 필요는 없어. 정말 하고 싶은 일을 잘 생각해서 정해라. 꿈을 쫓는 것은 이르고 늦는 게 없으니까. 슈우보 왜 그렇게 억지로 사람을 피하는 거야? 왠지 보기 안쓰럽구나…

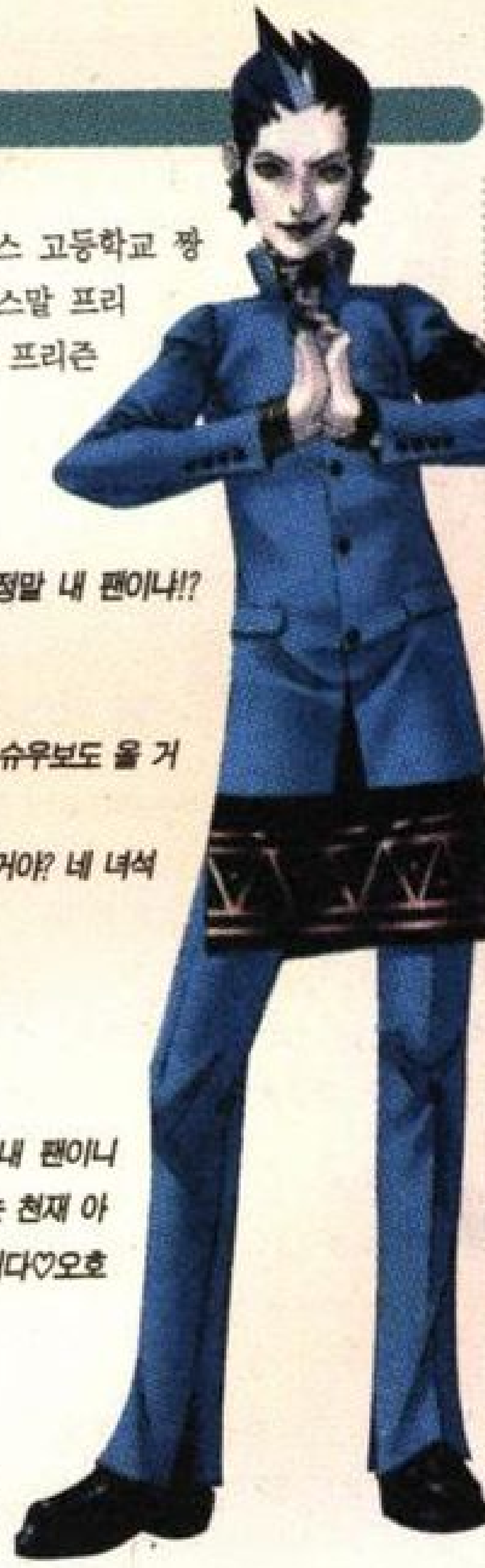
그때 갑작스럽게 어떤 백인의 등장!?

??? : 아아 있었구나!! 타츠야, 타츠야!! 이런~.
사에코 선생님 : 리사! 무슨 일이야 갑자기 그런 큰 목소리로?
리사 : 미안해요 사에코 선생님 중요한 일이에요! 잠깐 타츠야를 빌려가도 되죠?
사에코 선생님 : 별 수 없군… 그럼 슈우보.
리사 : 큰일이야 타츠야!! 정말….

그러자 리사가 가슴에 붙어 있던 장식을 떼어버린다.

리사 : 왜 이런 걸 아직도 달고 있는 거야! 소문 아직 못 들었어? 그 장식엔 저주가 걸려있다는 소문 말야. 정말, 내가 이렇게 걱정하는데… 아참, 이거보다 더 중요한 게 있었지!! 도전장!! 카스교 녀석이 타츠야에게 전하라구 해서!! 뭐야 뭐야 「슈우보 타츠야에게 전한다. 네놈 학교 여자를 한 명 데리고 있다. 여자 목숨이 아까우면 스말 프리즌(スマル・プリズン)으로 혼자 와라 카스가 고등학교 짱(春日山高散番長 미쉘 에이키치(ミッシェル栄吉)」!? 호에에!? 정말 웃기는 걸… 하지만 그 녀석도 꽤 강하다던데. 소문으로는. 게다가 이것도 소문인데 문장에 주문을 건 게 카스 고등학교 녀석인 거 같아… 분명 이 녀석이 뭔가 꾸미고 있는 걸거야!! 타츠야… 혼자 갈려는 거지? 하지만 스말 프리즌이 어딘지는 알아? 길 안내 정도는 할 수 있어. 나도 이대로 저주에 걸리는 건 싫어. 부탁이야 데려가 줘!





그리하여 리사와 타츠야는 카스 고등학교 짱이라는 미쉘 에이키치를 만나러 스말 프리즌으로 향한다. 그러나 정작 스말 프리즌에서는….

??? : 꿀꺽! 잘 먹었어요.
??? : 대체…!? 네 녀석들! 이 여자 정말 내 팬이냐!? 이건 뭔가 이상하잖아!!
켄 : 진정해요, 미쉘!
쇼고 : 그래요 좀 기다리면 세븐스의 슈우보도 올 거에요! 앗!? 으아으아으아…!!
에이키치 : 어이 슈우보가 어쨌다는 거야? 네 녀석들 무슨 소리냐!!
리사 : 흐음… 그런 거야?
에이키치 : 슈우보!?
리사 : 미쉘 에이키란 게 너구나?
에이키치 : 에에에에스~ 베이비도 내 팬이니~? 모든 레이디들에게 사랑을 뿌리는 천재 아티스트 미쉘님은 바로 나를 말하는 거다♡오호호호호호!!
리사 : 너… 맛 갔구나?
에이키치 : 뭐라고!? 이…!!
쇼고 : 저… 정말 죄송해요!! 우리들이 하나지씨를 인질로 삼고 슈우보씨를 불러낸 겁니다!
타케시 : 미쉘씨 밴드를 한다고 했잖아요? 우리들이 멤버를 찾아본 거에요. 보컬이 아직도 한 명뿐이니까….
켄 : 기왕이면 슈우보씨를 끌어들이려고… 그렇게 하면 믿음직스럽고 미쉘씨도 기뻐할 꺼 같았어요….
에이키치 : 네 녀석들… 규정을 깨면 어찌되는지 알아?
하나지 : 저 문장의 저주에 대한 수수께끼를 가르쳐준다는 건 거짓이었군요? 그럼 전 이만 가볼게요.
리사 : 하아… 우리들도 가자 타츠야. 하도 황당해서 눈물이 나올 지경이야.
에이키치 : 비겁한 짓을 한 건 사과하지. 하지만 말야, 이 녀석들을 위해서라도 이대로 돌려보낼 순 없어… 죽음의 신 짱의 체면을 걸고 멤버로 삼겠어!!
리사 : 죽음의 신 짱~!? 팬티 짱 아니었어? 유명해! 너 남의 팬티 계속 내려서 짱이 됐다며?
켄 : 이… 이런 미쉘씨!!
에이키치 : 팬티라고….
타츠야 : …. !?
리사 : 뭐, 뭐지 이 느낌은….
에이키치 : 팬티라니 뭔 소리야. 내 이름은 미시나 에이키!!! 미시나 에이키치다앗!! 와라 죽음의 신!!
라다만티스 : 나는 라다만티스(ラダマンティス)… 판결의 칼로 적을 가르는 명부의 판관이다… 자 내가 적의 죄를 판결하겠다!!
리사 : 꺄아아아아아악!! 이게 뭐야?
에로스 : 나는 에로스(エロス)… 황금빛 화살을 들고 사랑의 불길을 비추는 자… 내 현신이여 제가 힘이 되어 드리죠….







에이키치 : 뭐야 어째서 어째서 네 녀석들까지 죽음의 신을 쓸 수 있는 거지!?
누군가의 목소리 : 내 손을 잡아라…. 절대 무서워하지 마라….
타츠야 : ……; !!
볼카누스 : 나는 당신… 당신은 나… 나는 당신의 마음의 바다에서 솟아 나온 자… 모든 부정을 물리치는 업화를 다루는 자, 볼카누스(ヴォルカヌス)다!!

각자의 페르소나가 전개되어 갈 때… 갑작스런 이변이 일어나 어디론가 이동하게 된다.

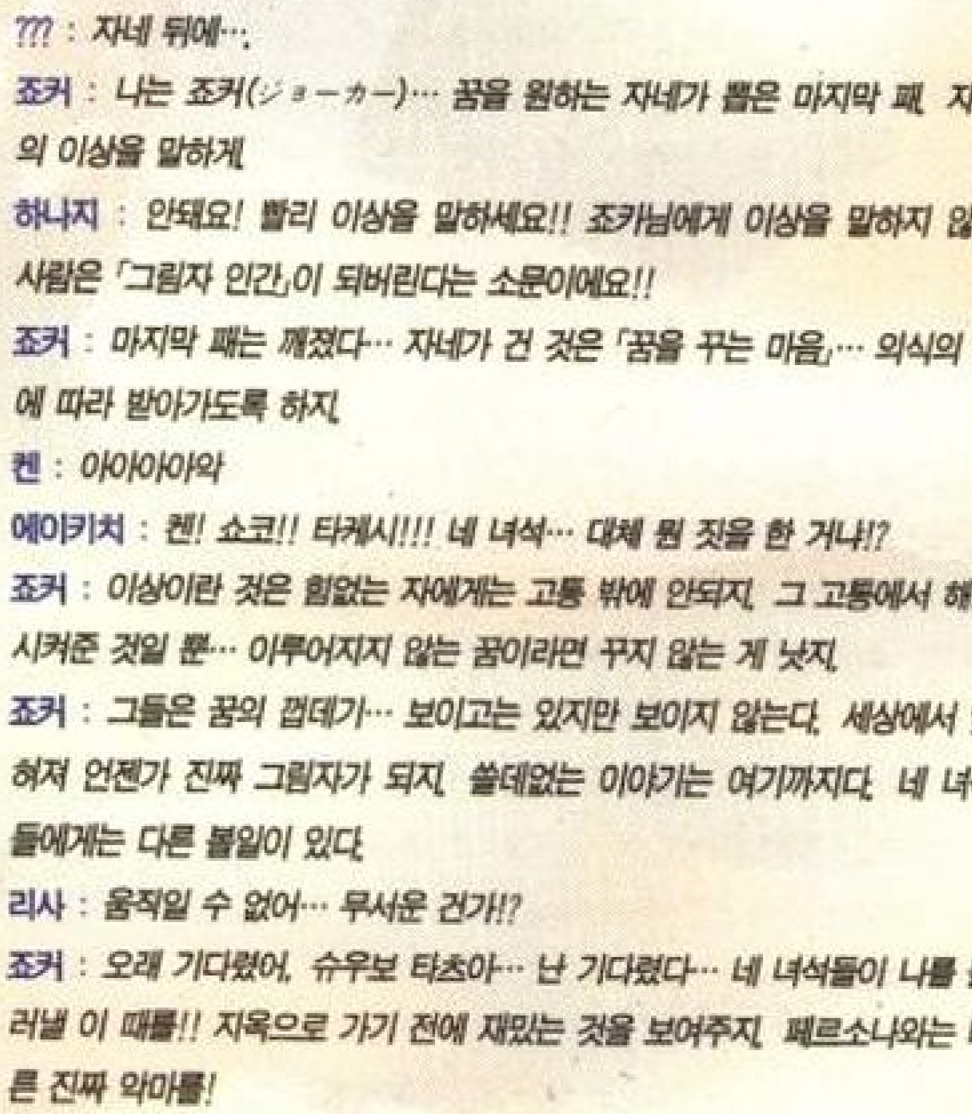
피레몬 : 어서 오시조, 의식과 무이식의 틈새로… 내 이름은 피레몬(フィレモン). 혹시, 잊지는 않으셨는지?
리사 : 피…레몬?
피레몬 : 그리고 여러분들이 갖는 힘은 「페르소나(ペルソナ)」라고 부르지. 이건 마음 속 깊이 잠재하는 신이나 악마 같은 또 하나의 자신을 불러내는 힘이지. 신처럼 자애에 가득찬 자신… 악마처럼 잔혹한 자신…. 사람은 여러 가면을 쓰고 살아가는 것… 지금 여러분의 모습도 수많은 가면의 하나에 지나지 않네. 페르소나도 또한 여러 가지의 자네 모습 중 하나일 뿐이네.



에이키치 : 저게 나라구? 넌 대체….
피레몬 : 이제부터 여러분들은 페르소나와 함께 자신의 존재와 미래를 걸고 거대한 의사와 싸워야하네…. 망각의 저편에서 시간은 가득 차 지금 주한루(珠閒瑠)의 땅은 소문이 현실이 되는 이계(異界)로 변하였다. 여러분의 미래를 막는 싸움은 이미 시작되고 있는 것이다. 나는 그것을 전하기 위해 여러분을 초대했지. 자, 페르소나와 함께 업보의 사슬을 끊는 거다.
하나지 : 에이키치군…이 아니라 짱!!! 정신차려!!
에이키치 : 설마… 꿈은 아니겠지?
리사 : 아니야… 봤어 나도, 그거 페르소나라고 했었지?
에이키치 : 소문이 현실이 된다는 등 미래가 어찌된다는 등 하는 것도 말야? 우연 치곤 너무 잘 맞는데….
리사 : 응, 조커님 놀이 한번 해보지 않겠어?
에이키치 : 자기 핸드폰으로 걸면 나온다는 그거 말야? 왜 그런 걸….
리사 : 그게 단순한 꿈인지 확인하고 싶어…. 정말 소문이 현실이 되면 단순한 꿈이 아니란 걸 알 수 있을 꺼야.
에이키치 : 난 관두겠어. 그런 건 절대 있을 리 없어….
리사 : 그래서 증명해보려는 거야. 혹시 무섭니…?
에이키치 : 알았어…. 분명 그런 꿈을 본 뒤니 기분이 나쁘군. 액땜하는 셈치고 해봐야겠어.
켄 : 이런 이런 왜 우리들이….
리사 : 그럼 간다…! 조커님 조커님 와주세요.

그리고 각자 자신의 핸드폰으로 전화를 건다. 그러나 그것이 정말 걸리는 것이 아니겠는가?

리사 : 말도 안돼.
켄, 쇼고, 타케시 : 지금….
리사 : 누구…시조…?
??? : 자네 뒤에….
조커 : 나는 조커(ジョーカー)… 꿈을 원하는 자네가 뽑은 마지막 패. 자네의 이상을 말하게.
하나지 : 안돼요! 빨리 이상을 말하세요!! 조커님에게 이상을 말하지 않은 사람은 「그림자 인간」이 되버린다는 소문이에요!!
조커 : 마지막 패는 깨졌다… 자네가 건 것은 「꿈을 꾸는 마음」… 의식의 룰에 따라 받아가도록 하지.
켄 : 아아아아악
에이키치 : 켄! 쇼코!! 타케시!!! 네 녀석… 대체 뭔 짓을 한 거냐!?
조커 : 이상이란 것은 힘없는 자에게는 고통 밖에 안되지. 그 고통에서 해방시켜준 것일 뿐… 이루어지지 않는 꿈이라면 꾸지 않는 게 낫지.
조커 : 그들은 꿈의 껍데기… 보이고는 있지만 보이지 않는다. 세상에서 잊혀져 언젠가 진짜 그림자가 되지. 쓸데없는 이야기는 여기까지다. 네 녀석들에게는 다른 볼일이 있다.
리사 : 움직일 수 없어… 무서운 건가!?
조커 : 오래 기다렸어, 슈우보 타츠야… 난 기다렸다… 네 녀석들이 나를 불러낼 이 때를!! 지옥으로 가기 전에 재밌는 것을 보여주지. 페르소나와는 다른 진짜 악마를!



▲ 셋의 힘을 합쳐!!!

리사 : 뭐야 저 괴물은⋯.
타츠야 : ⋯. !!
리사 : 아앙!! 이대로 뭔지도 모르고 죽는 건 정말 싫어!!
에이키치 : 너희들 날 좀 도와줘!! 셋이서 같이 달려들면 어떻게든 될지도 몰라. !!

합체 마법으로 셋이 같이 공격을 해보지만 아무런 쓸모가 없다.

조커 : 합체 마법이라⋯ 아이디어는 좋았지만 웃기는군. 그 정도로는 몇 만 년 지나도 못 죽여. 미시나 에이키치, 리사 실버맨 그리고 꿈을 빼앗는 자여! 죽을 때다! 운명의 굴레에서는 벗어날 수 없을 꺼다!! 그날⋯ 변함없군 네 녀석은⋯ . 다른 사람의 해골 위에서 대체 무슨 꿈을 꾼 거지?
타츠야 : ⋯⋯?
조커 : 숨겨도 알 수 있어. 네 녀석은 자신이 뭘 하고 싶은 지도 모르는 바보 녀석이다. 크하하하하!! 그래 네 녀석들에게는 꿈을 꿀 자격이 있을 리 없지! 이미 알고 있을 테다⋯. 내가 뭐 때문에 네 녀석들 앞에 나타났는지!!
에이키치 : 내가 아냐⋯.
리사 : 우리들이 너한테 무슨짓이라도 했다는 거니?
조커 : 정말⋯ 기억 못 하나!? 바보 같은!! 대체⋯ 대체 어찌된 거지!! 그런 네 녀석들을 죽여서 무슨 의미가 있겠나!? 목숨은 건진 셈이군. 하지만 쉴 틈이 없을 걸⋯ 내가 지배하는 악마가 자객이 되어 너희들을 노릴 거야. 이 아이리스(アイリス)가 네 녀석들의 표적이다⋯. 계속 달려라. 그리고 자신들이 범한 죄를 생각해내라. 그때야말로 내 복수가 성취될 때지!!
에이키치 : 미안하다 켄⋯. 내가 그런 짓을 시키지 않았다면⋯.
하나지 : 저⋯ 에이키치⋯ 짱은 대체 누구랑 이야기하는 거죠?
리사 : 정말 잊어버렸구나.
하나지 : 저⋯ 제 본명⋯ 짱에게는 비밀로 해주세요. 부탁이에요.
리사 : 설마 조커가 정말로 있었다니 하지만 왜 우리들이 복수 당해야하지?
에이키치 : 켄⋯ 넌 복싱 챔피언이 된다며? 멋진 테마송을 내가 부르고 말야. 미안하다 약속했는데 내가 그런 짓만 안 시켰어도⋯ 젠장!! 기다려 슈우보⋯ 너 녀석을 쫓아갈 생각이겠지? 내가 마무리 짓겠어. 빠져있어.
리사 : 잠깐 기다려 둘 다. 상대가 그런 괴물인데!? 그렇게 따로 가면 모두 죽을 뿐이야!! 게다가 쫓아간다고 해도 아무런 방법이 없고 경찰이라던가 누군가에게 부탁하자구!!
에이키치 : 누가 이런 이야기 믿겠어!? 무기든 뭐든 손에 넣어서 그 녀석을 죽이지 않으면 우리가 위험해.
하나지 : 그거라면 제가 힘이 될 거에요. 저는 조커에 대한 정보를 모으겠어요. 그 동안 여러분은 무언가 몸을 지킬 방법을 강구하세요. 하나지 그리고 보니 소문에 의하면 "카메야 요코초의 라면 가게(カメヤ横丁)"에서 "무기 밀매"를 한다는 걸 들은 적이 있어요. 가게 주인은 원래 스파이였다던가 해서 그런 거죠. 한번 가보는 게 어때요?
리사 : 소문이 정말이 된다면 가능성이 있을지도⋯ 페르소나만으론 불안하고, 그 라면 가게에 가보자!!

라면 가게에서 아무리 물어봤자 무기를 팔지 않는다. 자신은 단지, 라면 가게 주인일 뿐이라고 우기는데. 옆에 있는 타다시의 말대로 탐정 사무소를 한번 가본다.

환영하는 고양이 : 어서와냥~♡ 어서와냥~♡ 어서와냥~♡
에이키치 : 놀랐네⋯ 뭐야 이거⋯.
??? : 어서와요!!! 무언가 의뢰할 거라도?
리사 : 아, 아뇨 좀 물어볼 게 있어서요⋯ 탐정소 소장님을 만나고 싶은데⋯.

그러자 소장이 나타나서 진실(?)을 이야기해준다.

리사 : 예에??? 그럼 비밀 메뉴가 있다던가? 무기 판다는 소문⋯ 모두 그 사람을 놀리기 위해 퍼뜨린 거에요?
타마키 : 뭐 퍼뜨린 건 아니고 그냥 떠들어댔을 뿐이겠지?
에이키치 : 그럴 줄 알았어. 대체 소문이 현실이 된다니 말이 안돼. 조커도 처음부터 있다고 생각하면⋯.
타마키 : 좀 더 자세히 이야기해주지 않겠니? 우리들도 조커를 조사하고 있어.
??? : 그렇군⋯ 요즘 일어나는 기묘한 사건. 소문이 현실이 된다면 이야기가 맞는군.
소장 : 어때? 그 비밀 메뉴가 무엇인가 라는 소문을 퍼뜨려 볼까?
리사 : 그래!! 소문이 현실이 된다면 우리들에게 좋은 소문도 퍼뜨릴 수 있을 꺼야!!
소장 : 이번에는 특별히 공짜로 받아주긴 하겠지만 우선 내게 정식으로 의뢰하게.

소장은 형식에 집착하는 타입이라 꼭 실제로 정식 의뢰를 해야만 한다. 그냥 나가려고 하면 타마키가 나타나 절대 못 나가게 막는다. 그리고 의뢰를 하면⋯.

소장 : 나머지는 너희들 자신의 눈으로 확인해라. 퍼뜨린 소문 대로라면 「바나나 차슈(バナナチャーシュー」로 무기를 살 수 있을 걸세.

그리고 다시 라면 가게에 갔더니 정말 소문이 현실로!!! 그리고 라면 가게 주인은 세 명에게 무기를 선물로 준다. 그때 다시 하나지가 나타나 한냐 교장이 이상한 가면을 쓴 사람과 같이 있다는 정보를 가르쳐준다. 그리고 학교로 향하자.



▲ 시계탑이 다시 움직이기!?▶

에이키치 : 모두 왜 그래? 시계가 움직이는 거 가지고 놀라다니⋯.
리사 : 이 시계탑에는 무서운 소문이 있어! 유령이 나온다던가 큰 시계가 움직이면 반드시 나쁜 일이 일어난다던가 말야.
수위 아저씨 : 오오 큰일이야 나무아비타불 나무아비타불.
에이키치 : 헤이헤이 그렇게 무서워할 필요 없어. 내가 있는 한 노 프라블럼~!
수위 아저씨 : 아냐! 반드시 큰일이 벌어져! 그 선생님이 죽기 전에 말했어. 「시간을 멈추지 않으면 세계가 멸망한다」라고 말야.
리사 : 그건 혹시⋯ 시계탑에서 죽었다는 선생님?
수위 아저씨 : 그래. 그 선생님은 아이들과 세상의 평화를 지키기 위해 귀중한 목숨을 바치신 거야!
이데알 선생님 : ⋯설마 이럴 수가! 「하늘에 반짝이는 육련성에 멈춘 시간은 움직이기 시작한다⋯」 벌써 시작한 건가!? 아니!? 나루라토이시!! 나루라토

이시는!?

다들 시계탑이 움직이기 시작했다며 모두 저주 탓이라고 두려워한다. 그때 갑자기 어떤 여자애의 얼굴이 흉측하게 변한다.

에이키치 : 어이 정말이야!? 지금 분명 저애 얼굴이 갑자기….

리사 : 대체 어찌된 거야!? 교복의 문장을 떼어내는 정도로는 이 저주를 막을 수 없다는 거야!? 빨리 한나 교장을 만나러 가자!! 타츠야랑 내 얼굴이 엉망진창이 되기 전에 이 주문을 푸는 방법을 찾아야지!

우선 교실을 둘러보며 사람들의 이야기를 듣다보면 저주가 카스 학교에서 내린 소행이라든지, 저주 때문에 걱정이라는 소리라든지 등을 많이 들을 수 있다. 천천히 레벨을 올리면서 2-C반에 들어가면 이벤트가 시작된다.

신문부원 : 「문장의 저주」와 카스 학교의 관계를 조사하러 나간 우리 부장님이 아직 안돌아와.

여학생 : 그래 「하나코우지 미아비」란 이름의 신문부 부장이었던가. 걱정할 필요 없다니까. 어차피 또 어딘가에서 넘어져 코피라도 흘리고 있는 거 아냐?

에이키치 : 어이!! 너희들… 지금 「하나코우지 미아비」라고 그랬냐!? 하나코우지씨를 알고 있냐!? 임마! 말해봐!?

신문부원 : 하나코우지 미아비라면 이 학급의 학생인데, 카스 학교에 간다고 했는데 너 못 만났어?

에이키치 : 아니… 내가 만난 건 「하나자-」란 뚱땡이 뿐이었는데 말야. 하하 그런가…?

여학생 : 뭐? 하나자를 만났다고? 너 모르니? 그 하나자가….

리사 : 이런! 스톱!!! 응, 팬티 짱? 나도 미아비는 잘 알고 있는데 대체 어떤 관계니?

에이키치 : 뭐!? 그래…너도 알고 있어!! 하나코우지씨는 너 같은 무식한 여자랑 다르게 슬림하고 미인인 아가씨겠지? 응 그렇지!?

신문부원&여학생 : 슬림에 미인!?

리사 : 쿠욱 참자 참아… 응 그러니까… 어떤 관계인지 가르쳐 줘.

에이키치 : 어, 어떤 사이라니…. 그건… 옛날 애인이지!! 옛날이라고 해도 초등학생 때지만!! 「사정」이 있어서 헤어졌지만 「에이키치, 나 헤어지는 거 싫어!!」라고 울던 얼굴 지금도 생각나….

그 다음 바로 교장실로 향하도록 하자. 하지만 교장실에 교장 선생님은 없다. 어디를 찾아도 없다고 하는 학생의 말.

그러나 미셸을 보고 학생들이 갑자기 달려들어 미셸의 문장을 뺏으려고 달려든다. 카스 학교의 문장이 저주를 피하는 원천이라는 소문이 나돌고 있기 때문이다.

에이키치 : 뭐야 네 녀석들! 대체 왜 이래 이 학교는! 왜 내가 이런 걸 당해야하는 거야?

리사 : 세븐스에 오는데 카스 학교 문장 같은걸 달고 오니까 그런 거야!

에이키치 : 뭐라고!? 따지고 보면 네가 죠커 따위를 불러서 이렇게 된 거잖아! 책임지라구!!

리사 : 첫 화나게 하는데! 별 수 없잖아 그렇게 될 줄은 몰랐다구! 뭐야 대체! 남의 팬티 내리며 좋아하는 변태 성추행이나 하는 녀석이 그렇게 말해!? 이 팬티짱! 팬티짱! 팬티짱! 팬티짱!

에이키치 : 네 녀석이야말로 외국인인 주제에 우리말도 잘하고! 게다가 무슨 말인지 모를 말까지 하잖아! 네 녀석은 대체 어느 나라 사람이야!? 좋아 내가 알기 쉽게 이름을 바꿔주지! 네 녀석은 오늘부터 「깅코(ギンコ)」다! 깅코! 깅코! 깅코! 깅코!

깅코 : 뭐어! 싫어! 싫어 싫어 싫어! 그런 유치한 별명 붙이지마!

??? : 와아! 재밌는 애들 발견! 안녕… 꽤 험악한 분위기로구나. 자자 사랑 싸움은 꼴보기 안좋아!

에이키치&깅코 : 뭐가 사랑 싸움이라고!? …그런데 넌 누구야?

??? : 어떤 때는 열혈 레포터! 어떤 때는 조용한 편집자! 그러나 그 실체는…

마야 : 「크레스트(クーレスト)」 편집부 잡지기자 아마노 마야(天野舞耶)

유키노 : 나는 마유즈미 유키노(黛ゆきの). 프리 카메라맨 지망생 정도 되려나

에이키치 : 뭐? 오케이! 렛츠고 베이비즈! 나는… 엥?

깅코 : 「크레스트」라면 요즘 유행하는 그거죠? 거기 기자가 왜 고등학교 안을 돌아다니지?

마야 : 우리들은 「고등학생의 소문」이란 특집 기사 취재로 학교에 온 거야. 어쨌든 세븐스의 「문장의 저주」는 「조커님」다음으로 유명하니까 말야. 그런데 갑자기 학교 전체가 시끄러워져서 취재하려고 해도 대답해주는 사람이 없잖니! 지금 세븐스에 무슨 일이 일어나고 있는지!! 만약 알고 있다면 가르쳐줄 수 있겠니? 우리들 취재 목적에 상관 있지 않을까?

깅코 : 그러니까 그… 우리도 확실히는 모르지만… 그렇지 타츠야?

마야 : 흐음 왠지 수상하구나.

에이키치 : 거짓말이 아니야 베이비즈! 나는 세븐스 교장 따위는 찾지 않고 있고 그렇다고 죠커에게 빌히지도 않았지!

유키노 : 밝혔다니 너희들 역시 뭔가 알고 있구나!?

마야 : 일부러 숨기는 걸 보니 아주 큰 특종을 쥐고 있는 거군! 그렇다면 절대 놓치지 않겠어! 절대 안 놓쳐!!

유키노 : 자 빨리 자백하렴 안 그러면 큰 코 다쳐!

악마 : 헤헤헤헤 죠커님의 며엉려어어엉 네 녀석들 사형사형사형사형 히히히히히!

에이키치 : 위험해! 누님들 피해있어!!

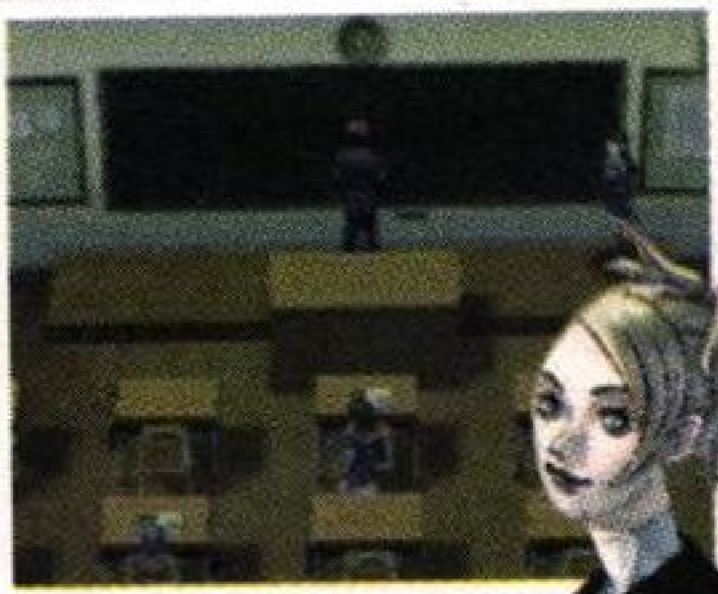
마야 : 갑자기 무슨 짓이니 너희들!? 요즘 교내 폭력은 한물갔어!!

유키노 : 마야 이 녀석들은 이미 인간이 아냐! 악마야!! 빨리 도망쳐!!

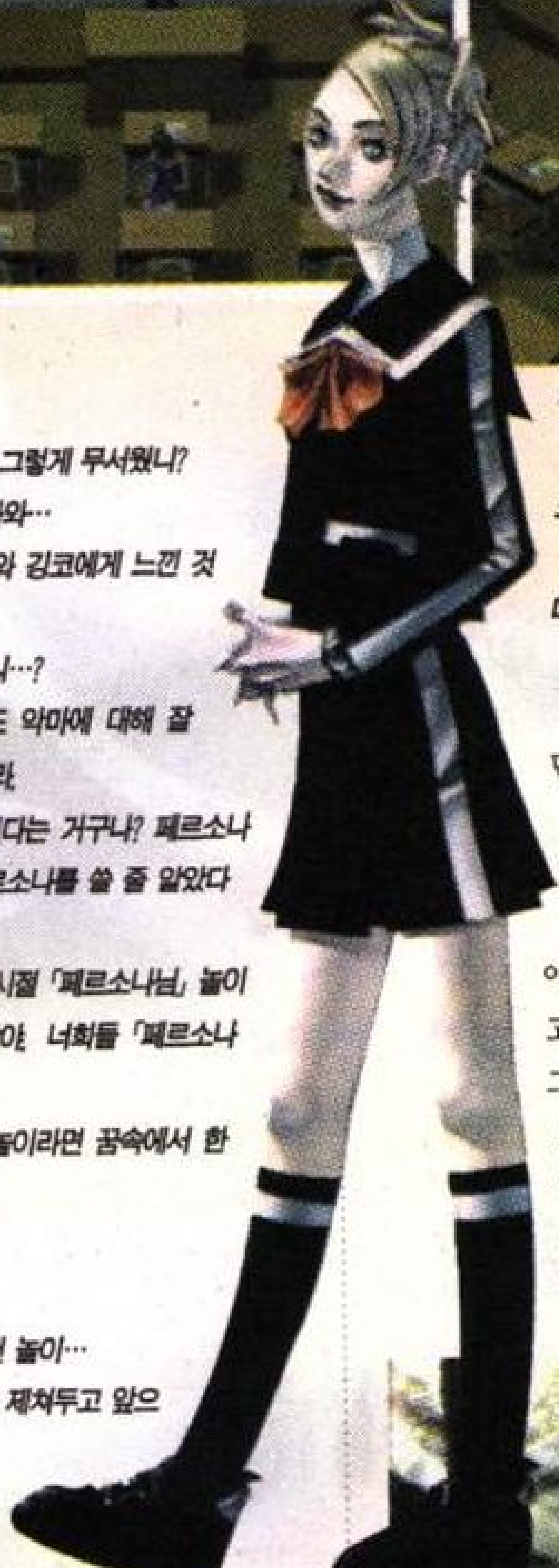




▲ 너라면 깡패에게 대드냐!







▲ 너라면 깡패에게 대드나!

김코 : 어째서 악마를 알고 있지!?

마야 : 악마!? 도망친다고 해도…

유키노 : 내가 어떻게든 할 테니까 빨리!! 자 오랜만에 갈게!!

마야 : 있잖아? 내 수호신… 자 나는 여기야!!

마이아 : 내 이름은 마이아… 하늘에 반짝이는 육령성의 업 달을 등지고 당신을 위해 나서도록 하지요…

유키노 : …페르소나!!

마야 : 후우 모두 괜찮아? 잠깐 너희들 왜 그래!? 그렇게 무서웠니?

김코 : 아니 나 왜 울고 있을까? 갑자기 눈물이 나와…

에이키치 : 왠지 그리운 기분이 되버렸어 슈우보와 김코에게 느낀 것 같긴 하지만 어머님 품속에 안긴 거 같아.

마야 : 이상하네 나도 느꼈어. 그 그리움은 뭐였니…?

유키노 : 괜찮다면 사정을 알려주겠니? 이래뵈도 악마에 대해 잘 알고 있어. 조금은 너희들에게 도움이 될지도 몰라.

마야 : 그럼 너희들도 우리와 같은 힘을 갖고 있다는 거구나? 페르소나라. 수호령이 아니었구나… 그런데 유키까지 페르소나를 쓸 줄 알았다니 정말 놀랐어!

유키노 : 내가 페르소나를 쓰게 된 건 고등학교 시절 「페르소나님」 놀이를 하고 나서부터야. 벌써 3년전 이야기지만 말야. 너희들 「페르소나님」 놀이 해본 적 없니?

에이키치&김코 : 「페르소나님」!? 그런 이름의 놀이라면 꿈속에서 한 적이 있는데…

김코 : …꿈!?

유키노:리사라고 했지. 넌 뭔가 알고 있니?

김코 : 으응 아무 것도 아니야… 한 적 없어 그런 놀이…

마야 : 뭐 페르소나를 쓰게 된 원인 규명은 우선 제쳐두고 앞으로 어떻게 할 질 정해야지!

김코 : !? 정말!? 설마 따라 올 거야?

마야 : 그거야 당연. 너희들이 쫓고 있는 상대는 조커잖니? 만약 잡으면 특종이잖아! 게다가 너희들과 있으면 내가 왜 페르소나를 쓸 수 있게 됐는지 그 이유를 알게 될지도 모르고.

유키노 : 나도 같이 갈래. 너희들의 적이 악마를 쓰고 있다는 걸 알게 된 이상 가만히 두고 볼 수는 없으니까 말야.

김코 : 잠깐 기다려! 유일한 단서인 교장 선생님도 없는 거 같고 같이 와도 할 일이 없을 꺼라니까!

마야 : 그럼 우선 이 소동을 막아야지! 너희들 예상대로 만약 교장이 이 소동에 가담하고 있다면 무언가 반응이 있을 거 아니니?

유키노 : 하지만 마야씨. 소동을 막는다고 해도 뭔가 수단이 있나?

마야 : 그래! 학교에 있는 문장을 모두 없애 버릴까? 소문의 근원이 된 문장이 없어지면 이 소동도 없어질 것 같아!

유키노 : 그래 소문이 현실이 되고 있으니 문장만 없어지면 저주도 사라지겠지만… 소문이 현실이 된다니 실제로 있는 일인가?

마야 : 렛츠 포지티브 씽킹! 안되도 본전. 할만큼은 해보자구! 분명 세븐스 문장은 프레아데스 성단(プレアデス星團)의 모양을 띄고 있지? 그것과 같은 디자인이 제복 문장 이외에도 있을 꺼야! 우선 그것을 찾자구!

김코 : 그건… 교실에 있는 시계라던가…그 시계 문자판이라면 문장과 같은 모양인데.

에이키치 : 오케이 마이 프렌즈!! 가만히 있어도 청춘은 기다려 주지 않아. 빨리 문장을 찾으러 가자!

각 교실마다 들려 모든 문장을 박살내도록 하자. 간단하게 칠판 앞에 서서 ○ 버튼만 눌러주면 된다. 그리고 모든 교실의 문장을 박살내면 지금까지 회의 중이라 갈 수 없었던 교무실로 갈 수 있게 된다. 교무실 안에서 사에코 선생님과 유키노가 사제지간이란 사실을 알게 되었을 때 무언가 커다란 문장을 놓고 왔다는 것을 알게 된다. 즉 "시계탑"의 시계이다. 그 시계탑에 올라가려면 열쇠가 필요한데 그 열쇠는 교무원이 갖고 있을 것이라고 한다. 교무원실에 가서 대화를 나누다보면 멍청한 할아버지가 눈앞에 두고 있는 열쇠를 찾게 된다. 그리고 그것을 가지고 시계탑으로!



김코 : 티츠아…페르소나가… 페르소나가 떨 고 있어 이 느낌 설마…

에이키치 : 콜록 먼지투성이구나 내 멋진 머리카락이 더러워져. 미스터 한나도 없는 것 같고 빨리 큰 시계를 부수고 나가자구.

김코 : 그럼 아까 그 느낌은 뭐였을까

에이키치 : 왓? 왜 그래 에브리바디? 내 얼굴에 뭐가 묻어…

김코 : 때때때 팬티짱! 뛰뛰뛰뛰뛰!!

교사 유령 : 시간을 움직이면 안 된다고 그렇게 말했는데…

마야 : 사라졌다… 하지만 지금 그 사람 어딘가에…

에이키치&김코 : 본 적 있다!!

그리고 죠커와 같이 나타난 한나 교장. 죠커는 한나 교장의 쓸데없는 소원을 이루어주고 있었다. 그것을 따지는 에이키치.

죠커 : 하늘에 빛나는 육련성에 멈춘 시간은 움직이기 시작한다… 내 목적은 복수뿐만이 아냐. 그것은「주는 자」인 나와「뺏는 자」인 네 녀석, 슈우보 타츠야와의 꿈을 건 싸움이지! 두번 다시 네 녀석이 꿈을 방해하게 놔두지 않겠어… 두번 다시 같은 실수는 하지 않아!
마야 : 저에 울고 있는 걸까…?
죠커 : 시간은 다시 움직이기 시작했다… 꿈을 전하는 거울의 소리를 들어라!

그리고 죠커는 사라지고 한나 교장과 싸우게 된다. 가볍게 이기자….

마야 : 죠커… 너무나도 고독하고 마음 속 깊이 깊은 죄 의식을 지니고 있어… 그에 어딘가 타츠야군을 닮았어. 그리고 난 어디선가 만난 거 같아. 「그 모습을 보고 내 마음은 떨렸다. 달의 그림자가 비추는 나 자신의 모습 당신은 나의 분신이요 창백한 남자이다 그리고 당신이 떠난 후 며칠밤을 여기에서 고민하며 지세웠는지 모르오 내 고민은 잠들 줄 모르오.」「도플갱어」라는 시야. 타츠야군 알고 있니?



유키노 : 설마 죠커가 타츠야의 도플갱어란 건 아니겠지?
마야 : 설마 다만 조금 닮았다고 생각했을 뿐이야.

마야는 왜 그런 생각을 했을까. 그리고 죠커가 남긴 꽃과 과거의 기억의 의미는?



도플갱어

자신의 또 다른 분신. 자신 그 자체이지만 또 하나의 일면이다. 즉 바로 페르소나와 비슷한 것. 도플갱어를 본 사람은 죽게 된다고 한다. 도플갱어란 단어가 의미하는 바는 대체 무엇이?

클럽 조디악(クラブ ゾディアック)

그리고 소문의 원천지를 찾기 위해 하나지를 찾아 피스 디너(ピースディナー)로 가지만 그곳에 하나지는 없었다. 하나지가 조디악(ゾディアック)의 비밀 클럽에 잠입했다는 사실을 치카링에게 듣고 조디악으로 향하게 된다. 조디악에서 "안나"를 만나는데 왠지 모르게 그녀는 자신의 후배에게도 모두에게도 차갑게 대하고 떠나 버린다. 하나지가 비밀 클럽 안에 들어갔다는 이야기를 듣고 무턱대고 좇아가는 에이키치. 그를 좇아 따라 들어간다. 2층에 가면 마스크가 없으면 들어갈 수 없다는 이야기를 듣게 된다. 그리고 예비 마스크가 있다는 사실도, 예비 마스크가 어딘가에 있을테니 그것을 찾는다. 예비 마스크는 3층 스탭 룸(スタッフルーム)에 있다. 그것이 없으면 아예 들어갈 수 없다. 그래서 마스크를 쓰고(?) 들어가자…

헤드 : 어이 꼴 좋군… 학교 짱이란 녀석이 대체 뭐냐? 배 붙잡고 엎어져서… 화장실이라도 가려는 거냐? 팬티라도 내려줄까? 카카카. 오 만약 죽음의 신을 쓰면 이 여자가 어찌될진 알겠지?

카스 고교 학생 : 죽음의 신만 억제하면 네놈 따위는 전혀 무섭지 않아. 뭐? 「약한 녀석을 괴롭히면 용서 않는다구?」 니가 더 약하다구.

카스 고교 학생 : 「집회」라길래 재미 없는 건 줄 알았더니 이렇게 재밌는 걸 보게 되다니 오길 잘 했어!

헤드 : 이야 완전 개판이군. 이 뚱땡이가 그렇게 중요하냐?

에이키치 : 네 녀석… 하나코우지씨에게 무슨 일이 생기면 네놈들 모두 가만 안두겠어!

헤드 : 너 지금 뭐랬냐? 하나코우지라고…?

하나지 : 그만해요! 말하지마! 부탁이야 제발…

헤드 : 크하하하하 너 몰랐냐 하나코우지 미아비란 게 바로 이녀석이야.

에이키치 : 정말? 정말 네가 하나코우지씨냐?

미아비 : 미안해요! 미안해요!

에이키치 : 어째서 어째서 말하지 않은 거야! 나…나는!

미아비 : 얼굴을 볼 면목이 없었어요! 에이키치군에게만은 절대 알리고 싶지 않았어요.

헤드 : 너희들 사귀던 거냐? 이 뚱땡이랑 너랑 커플이라면 정말 잘 어울리겠군!

에이키치 : 아니야! 그때 하나코우지씨는 내 동경의 대상이었어!

미아비 : …‥!!



아아아악!

헤드 : 이녀석이!? 동경의 대상!? 크하하하하 웃기고 있네.

에이키치 : 네 녀석… 나를 놀리는 건 참지만 그 사람을 놀리는 건 용서 못 해!

헤드 : 주제 파악이나 해라! 어이 봐라!

아무리 못 생긴 여자애라지만 여자 얼굴에 상처를 내다니… 참을 수 없는 에이키치.

에이키치 : 으으 스기모토 녀석!

김코 : 스기모토 녀석! 좋아 내가 페르소나로!!!

유키노 : 기다려! 여기서 우리들이 나가면 에이키치 자존심에 상처가 갈뿐이야. 괴로울진 모르겠지만 이건 그녀석이 책임져야할 꺼야!

김코 : 그렇다고 이대로 보고만 있을 순 없잖아… 그런 건 싫어. 타츠야 두 사람을 도와주자.

왠지 모르겠지만 괴롭힘을 당하고 있는 에이키치. "하나지"와 "하나코우지" 2명(?)이 인질로 잡혀 있기 때문인지 조용히 있다. 그런 그들을 보다 못 해 도와줄 것인가 물어본다.







선택 항목 도와준다(助ける) / 상태를 살펴본다(様子を見る)

물론 도와준다.

에이키치 : 너희들!?

김코 : 착각하지마!? 우리들은 하나지를 도우러 온 거야.

헤드 : 앗! 녀석 이 나를 얕보다니! 봐라!

헤드 : 내 죽음의 신으로 같이 저 세상으로 보내주마!

에이키치 : 손대지마 이 녀석은 내가 상대할 거니까!

마야 : 진정해. 너 혼자선 무리야.

그리하여 결국 스기모토는 손쉽게 물리칠 수 있다.

헤드 : 우윽! 용서해요 제발 팬티만은 내리지 말아요!

에이키치 : 내가 스기모토에게 화낼 자격이 없어. 내가 한 짓은 이 녀석과 마찬가지야. 「약한 자를 괴롭히면 안 된다」 정의의 사도인 척 했지만 그건 단지 핑계였던 거지. 페르소나를 써서 다른 사람을 괴롭히는 게 단순한 목적일 뿐인… 그런 건 아무 것도 아냐!

에이키치는 이제서야 하나지와 하나코우지가 동일 인물이란 사실을 알고 여태껏 자신의 행동을 뉘우치게 된다. 그리고 문장에 걸린 저주의 소문을 퍼뜨린 것이 카스 학교의 학생회장이란 사실을 알게 된다. 자 이제 카스 학교로!

카스가야마 고등학교(春日山 高校)



문을 열자 왠지 시끌벅적한 분위기이다. 카스가야마 고교는 지금 축제 준비중이라고 하는데…



마야 : 왠지 분위기가 시끄럽다 했더니 학교 축제 준비중? 잘 하고 있나 본데.

에이키치 : 그래 학생회장인 아스오 녀석이 학교를 위해 열심히 하고 있다고 해서 그냥 봐줬더니만… 분명 2층 회장실에 있을 꺼야! 확 뒤집어 엎어주지. 가자!!

그러나 회장은 회장실에 없다. 회장은 3학년 1반에 갔을 꺼라고 하는데… 3층을 둘러보자. 3학년 1반에 들러 보니, 회장은 지하실로 갔다고 한다.



▲ 학생 회장실

깅코 : 혹시 학생회장은 이 안에 있는 거 아냐?

회장의 목소리 : 제발 봐줘… 내가 잘못했어. 이제 그런 짓 안할테니 용서해줘…

에이키치 : 용서해 달라구? 네 녀석에게 물어볼게 산더미처럼 쌓였다. 그 정도로 봐줄 줄 알고?

깅코 : 문장의 저주에 대해서도 물어볼게 많아!

그리고는 아무 생각 없이 안으로 들어가 버린다.

마야 : 잠깐 기다려!

유키노 : 정말… 왜 앞뒤 가리지 않고 나가는 걸까… 그냥 놔둘 순 없잖아. 가보자.

어두운 지하실 안. 아무 것도 보이지 않는다.

에이키치 : 아스오! 어디 있냐! 모습을 보여라!! 아얏 너 날 때렸냐!

마야 : 잠깐 기다려, 지금 불 킬테니까. 그러니까 분명 조명등이… 고마워 이제 보이겠군. 그런 편리한 건 빨리 꺼내자구.

아스오 : 으히히히 걸렸군요?

유키노 : 무전기!? 웃기는 녀석이군…

아스오 : 그곳은「출구를 알 수 없다」고 하는 방공소. 한번 들어가면 안에서 나올 방법이 없지요? 우히히히!

에이키치 : 속였군! 젠장 대체 뭔 생각이야!

아스오 : 이 학교를 이상적인 학교로 바꾸는 겁니다. 저 같은 천재에게 딱 어울리는 곳으로 말이죠. 그것을 위해서는 해충은 처리해야지요…

에이키치 : 뭐라고 네 녀석!?

아스오 : 스기모토는 그걸 위한 수단이었죠.「헤드는 짱보다 쎄다」란 소문까지 흘려서 말이에요. 도움이 됐을려나 모르겠네요. 슈보우 군들의 존재는 계산 밖이었습니다. 덕분에 해충끼리 서로 없앤다는 제 계획이 흐트러졌죠.

깅코 : 췟!! 나와서 결투하자구!!

아스오 : 거절입니다. 야만인은 사회에서 격리해야죠. 하지만 누님이 저를 잡지에 소개하고 리사씨가 제 애…애인이 되준다면 여성분들은 특별히 도와드리죠.

마야 : 됐습니다~ 다음 특집은「학교짱 VS 한마리 늑대 · 세기말 패자 쟁탈전」이에요~

유키노 : 게다가 무전기 따위를 이용한 개그는 유행에 떨어져요~

깅코 : 이런 불쌍한~ 게다가 데이트도 전자상가 밖에 없잖니?

아스오 : 젠장… 그럼 거기서 죽어라! 우히히히히히!!

에이키치 : 젠장!!

결국 에이키치와 깅코 탓에 갇히게 된 두 사람. 출구를 찾아보지만 아무리 돌아다녀도 출구는 없다. 당연히 없다. 절대 찾아봤자 없다. 같은 길의 반복이란 걸 알면서도 밖을 열심히 돌아서 빙빙 왕복해보자. 그러다 보면…



마야 : 리사 거울 없니? 아까 에이키치에게 들었는데 혼자 나간 사람은 거울을 썼다는 소문이 있잖아?

깅코 : 흐음, 지금은 없어. 난 가방에 넣어





서 다니니까.
에이키치 : *오 노~ 레이디가 3명이나 있는데 거울 하나 없다니. 아아 정말 한심…*

그리고는 거울을 꺼내는 에이키치. 대체 이 녀석은!? 그러나 둘이 다투다 결국 부서지고 만다. 이제 지쳤다며 서로 교대로 망을 보기로 한다.

마야 : *타츠야… 좀 이르지만 바꿀까? 왠지 잠이 안 와서… 옆에 앉아도 되니? 정말 나갈 수 있을까. 아 미안해. 긍정적으로 생각해야지! 우는 소릴 하면 토끼가 비웃겠지~*



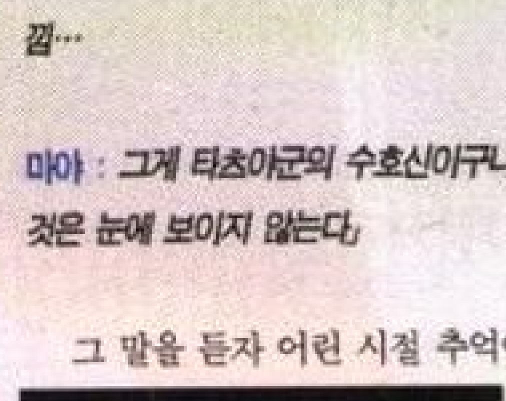


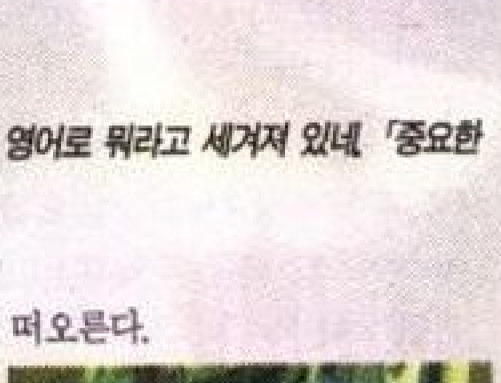
타츠야 : ….
마야 : *처음 웃었구나~ 좋은데!*

타츠야 : ….
마야 : *이 애는 내 수호신이야. 괴로울 때나 힘들 때는 말야 같이 이야기해 줘. 딱 지금처럼 말야. 정말 큰일이야. 소문이 현실이 되고 진짜 악마가 습격하고. 하지만 좋은 일도 있었구나. 타츠야랑 만날 수 있어서. 모두 함께 있으면 즐거워. 마치 어린 시절로 돌아간 거 같아. 난 조커가 나쁜 사람 같지 않아. 마치 무서운 꿈을 꾸고 울고 있는 어린애 같아. 너희들도 언제나 싸우기만 하지만 실은 다정하고 페르소나도 가르쳐주고. 그것과 비슷한 느낌…*

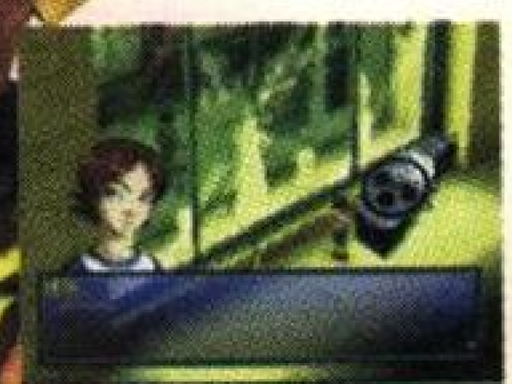
마야 : *그게 타츠야군의 수호신이구나. 영어로 뭐라고 새겨져 있네. 「중요한 것은 눈에 보이지 않는다」*

그 말을 듣자 어린 시절 추억이 떠오른다.





소년 : *응 타츠야. 우리들 그렇게 닮았니? 그래… 나도 나쁘지 않아. 맞아. 이 라이터 아빠한테 받은 보물인데 타츠야에게 줄께. 됐어. 나는 너 너는 나인 걸. 내가 갖고 있는 거나 마찬가지야. 그 시계는 아버지에게 받은 보물 아니니? 안돼*





▲ 여전히 말이 없는 타츠야

소년 : *응 알았어 소중히 간직할게. 아하하 왠지 기쁜 걸. 우리들은 무슨 일이 있어도 아까 그 약속 지켜야해! 언제까지나!*

어린 시절의 추억이 꿈에서 되살아난다. 그리고 타츠야가 잠에서 깨자 마야는 추리를 시작한다. 이 방공소에서 탈출한 사람이 있었니?

선택 항목 한명도 없다(一名もいない) / 딱 한명 있었다(一名だけいた)

'물론 한명 있었다'. 그리고 이 방공소를 탈출할 때 쓴 도구는?

선택 항목 컴파스(コンパス) / 거울(鏡)

즉 출구를 몰라서 못 나가지만 '거울'을 쓴 사람만은 나갈 수 있었다는 소문을 이야기한다. 그리고 여기서 다시 질문. 거울은 무엇을 비추는 것?

선택 항목 자신 이외의 무언가(自分以外の何か) / 자기 모습뿐(自分の姿だけ)

"자신 이외의 무언가"를 비추는 것이 바로 거울이다. 즉…

선택 항목 치마 밑을 엿볼 수 있다?(スカートの中がのぞける?) / 간접적으로 물건을 볼 수 있다(間接的にものを見ることができる)

즉 "간접적으로 물건을 볼 수 있다"란 것이다. 거울이 없더라도 간접적으로 볼 수 있는 무언가. 즉 카메라! 마야의 카메라의 도움으로 손쉽게 빠져 나올 수 있다. 자 회장은 체육관에서 실시중인 가면 무도회에 참석하고 있다. 체육관 앞의 접수처에서 가면(マスカレード)을 받아들고 들어가 보자. 왠지 그 가면은 예전의 조디악에서 받은 가면과 비슷한데?

그러나 그 안에서 회장은 푸른 해골을 들고 에너지를 흡수하고 있었다.

긴코 : *빨리 막아야해! 이대로는 모두 그림자 인간이 돼버려!!*

그리고 갑자기 나타난 안나. 그리고 금새 사라져 버린다. 그리고 회장을 좇아 옥상으로 올라가면, 역시 또 무전기이다.

에이키치 : *야스오 각오해랏! 아니?*





야스오 : *우히히 왔군요!*
에이키치 : *네 녀석! 모두를 그림자 인간으로 만들 속셈이냐!*
야스오의 목소리 : *그렇게 화내지 마세요. 이래봬도 나는 학교를 다시 세운 공로자에요.*
에이키치 : *공로자? 웃기고 있네!*

그러나 야스오는 바로 뒤에서!!!





▲ 너는 바보냐. 모를 리가!!

야스오 : *이때까지의 카스가야마 고등학교는 학력 · 분위기 모두 최하 수준이었습니다. 그런데 그게 지금은 어떻죠? 우리 학교 평판은 급상승! 예전 쓰레기라 불리던 학생들도 여학생들의 동경의 대상입니다! 이 학교를 여기까지 세운 것은 모두 학생회장인 바로 제 힘이잖습니까!*

야스오 : *자, 잘도 알아차렸군요! 그 방공호에서 탈출한 것도 있으니…*
긴코 : *너 바보 아냐?*
야스오 : *바보라니! 너희들이 내 가치를 알기나 하냐! 흐음, 너희들이 뭐라면 학교 축제만 성공하면 내 명성은 드높아 지겠지요. 그래서 당신에게 할 말이 있습니다 미시나. 나는 이 학교의 재건립을 진행하여 가까운 장래에 학교 권력을 완전히 장악할 겁니다. 그리고 당신은 학교의 뒷세계를 맡아 주세요. 우리들이 손을 잡고 학교의 뒷세계까지 장악하면 여기는 멋진 학교가 되죠! 어때요 완벽한 계획 아닌가요?*
에이키치 : *웃기지마!! 그런 더러운 계획에 누가 찬성하냐. 그런 이야기할 때가 있으면 모두를 원상태로 돌려놔!*

돌려놓을 방법을 모른다면 해골이라도 달라고 하지만 거부한다. 거부하는 자에게는 주먹뿐이다. 흠씬 두들겨 패면 되고 무척 레벨도 낮으니 걱정 말고 가볍게 나가자.

에이키치 : *너도 조커 조직에 가입했지? 조커는 왜 꿈을 꾸는 이의 마음을 모으는 거야?*
야스오 : *저도 이유까지는… 다만 「가면당(仮面黨)」에 가입한 자는 사람의 꿈을 꾸는 힘인 「이데알 에너지(イデアルエナジー)」를 당 간부에게 헌납하게 되어있습니다.*

에이키치 : *「가면당」? 그건 우리 꿈에 나오는 어린 시절 놀이잖아?*

대체 꿈 속의 가면당과 이것은 무슨 상관이길래… 이해하기 어려운 상황의 연속이다. 그때 나타나는 가면당의 간부 '레이디 스콜피온(レイディ・スコルピオン)'

레이디 스콜피온 : *유키노? 아직 있었구나.*
유키노 : *역시 안나로구나!? 너 어째서…*

그리고 해골을 뺏는다.

레이디 스콜피온 : *…이 해골은 성스런 십자가의 성자를 등에 지는 자만이 조종할 수 있어. 뭐야 이것 뿐인가….*

그때 나타나는 또 누군가.





??? : *당연하지. 보통 인간의 에너지 따위는 뻔한 거다. 그래서 그 분은 모두에게 이상을 주는 것이지! 캬캬캬캬 불타라! 불타라!*
에이키치 : *네놈은 뭐냐!*
킹 레오 : *내 이름은 킹 레오(キング・レオ)! 가면당 4대 간부를 필두로 하여 사자 자리를 등에 지는 자.*
※ 킹 레오 : 죠커를 우두머리로 하는 가면당 간부. 아무래도 마야에게 깊은 원한을 지니고 있는 듯하다. 전파 계통에 무척 뛰어난 남자.

킹레오 : *쓰레기 주제에 가면당 비밀을 외부로 누설하다니! 그 죄는 죽음이다!*

킹레오 : *너도 마찬가지다 레이디. 요즘 매번 실패만 하는데 어떻게 설명할 참이냐? 「망락의 춤(忘楽の舞)」를 망치고선 「그림자가 닿는 연회(影達の宴)」까지 저런 꼬무래기에게 맡기다니 대체… 「마이아의 신탁(マイヤの託宣)」이 성취될 때를 보고 싶다면 조용히 그 분의 벌을 받아라.*
레이디 : *…유키노는 내 사냥감이니… 손대지 마세요.*
킹레오 : *… 상관 없겠지. 다만 중단된 연회는 계속 해라.*
유키노 : *안나! 기다려!*

그리고 마야는 저녀석이 페르소나가 가르쳐준 방화범임에 틀림없다고 한다. 왠지 안 좋은 예감이 들어 체육관에 가보지만….



에이키치 : 젠장 늦었어!

유키노 : 안나!! 없어… 어째서 이런 짓을…

김코 : 너무하잖아! 가면당을 이렇게까지 하게 만든 마이아의 신탁이란 게 대체 뭐야!?

에이키치 : 야스오도 살해당했고… 죠커를 찾을 수 있는 단서도 끊겼다는 건가!?

마야 : 모두… 소문 뒤에는 죠커가 있다는 걸 알고 있지? 거리에 나가서 소문에 능통할 거 같은 사람들에게 가면당과 죠커에 대해 물어보자! 분명 거기에 길이 있을 꺼야…

마야의 말에 따라 거리로 정보를 찾으러 가보자.



새로운 정보를 얻어라!

정보를 얻는다고 해도 어디를 가야할지 모른다. 우선은 유메사키 중앙로의 '피스 디너'에 있는 치카링, 혼마루 공원에 있는 정보통 아저씨(?), 초밥집의 뚱땡이 셀러리맨 아저씨. 등을 만나고 돌아다니면 여태껏 갈 수 없었던 아오바를 갈 수 있다. 미나토미나미의 상점가를 가면 그곳에는 점을 쳐주는 집시가 있다. 역시 말을 걸어보면 다른 정보통을 추천해주는데… 계속 추천하는 곳을 돌아다니다 보면 탐정 쪽에 의뢰해 보는 게 빠르다는 것을 이야기해 준다. 그것은 랜덤이기 때문에…. 열심히 돌아다니는 수밖에….

돌아다니다 혼마루 공원에 도착하면…

여자애 목소리 : 앗! 있다! 싸인해 줘!

여학생 : 부탁이야! 싸인이 갖고 싶어서 …

남학생 : 우리들은 계속 당신을 찾고 있었어요!

에이키치 : 오오오 싸인 말야? 그렇게 내 싸인이 갖고 싶나… 오케이 줄 서, 줄 서!

여학생 : 누구야 넌? 부탁이야 리사 싸인해줘.

김코 : 응? 왜? 왜 나한테?

여학생 : 모르는 척 하지마 그 포스터를 보면 누구나 알 수 있어!

남학생 : 데뷔 축하해요. 그런데 발표는 언제죠? 3명째만 비밀로 해두다니….

김코 : 데뷔? 내가? 포스터, 잠깐… 대체 무슨 소리야!

남학생 : 그런가… 역시 아직 비밀이구나.

여학생 : 억지 부리면 안돼, 싸인은 나중 기회로 하자구. 하지만 계속 응원할게요! 꼭 리사 3총사 힘으로 세븐스의 인기도 부활되길 바라는데~

남학생 : 힘내 줘~ 그럼!

자 그럼 탐정 사무실로 GO!

소장 : 대충 무슨 이야기인지는 알겠군

마야 : 타마키씨도 모른데.

타다시 : 뭐? 거기 찍혀 있는 두 사람이 같은 반!?

김코 : 으응 그런 거 같아… 여기 찍힌 거 아샷치랑 미-포야…

타다시 : 후후후! 그렇군 그런 건가…수수께끼는 풀렸다! 가운데 찍혀있는 윤곽만 보이는 여성! 비밀에 감싸여 있던 MUSES의 마지막 멤버는… 바로 너로구나!

에이키치 : 김코가 아이돌!? 좀 더 웃기는 농담이나 하라구.

김코 : 말투가 왜 그래?

타다시 : 아냐 내 추리는 틀림없어!! 소문에 의하면 3명 째는 금발에 몸매가 죽이는 여자라는 거 같아. 너라면 그 이미지에 딱 들어맞지!

김코 : 잠깐 기다려….

타다시 : 해줘! 싸인해줘! 이제 무- 대륙(ム-大陸)으로 가겠지? 무 대륙에서 비디오 클립 촬영이 있다면서? 그럼 가겠군. 뭐? 나머지 둘하고는 무 대륙에서 만나니? 어째서 비밀로 한 거니? 어쨌든 싸인해줘!!! 싸인해줘!! 싸인해줘!! 싸인해줘!! 싸인해줘!! 싸인해줘!! 싸인해줘!! 싸인해줘!!

타마키 : 어이 이 멍충아! 적당히 해!!

그리고는 잔인하게 타다시를 끌고 옆방으로 간다. 갑자기 들리는 무언가 두들기는 소리.



유키노 : 그랬구나 이 포스터를 보면 세븐스 애들은 리사가 데뷔하는 줄 알 거 아냐.

김코 : 헤헤 아이돌이래.

마야 : 리사 웃고 있을 때가 아냐! 소문이 진실이 된다는 거 잊었니? 이대로라면 정말 데뷔할거야!! 이 포스터가 수상해. 마치 리사가 세 번째라는 걸 소문 내기 위해 붙여 놓은 거 같아.

유키노 : 소문… 가면당 말야?

마야 : 목적은 모르지만 조사해볼 필요는 있을 꺼 같아.

유키노 : 타마키 녀석 슬슬 용서해 줘도 될텐데…

자 이제 비디오 촬영 현장을 향해 가자!

무 대륙(ムー大陸)



마야 : 와아! 엄청난 구경꾼인 걸. 역시 MUSES는 꽤 인기가 좋구나~.

유키노 : 그런데 왜 이렇게 시끄러운 걸까?

춤추는 남자 : 엑스트라라면 내가 하게 해줘! 춤도 자~.

긴 머리 남자 : 그런 녀석보다 내가 나을 거야! 매일 밤 역 앞에서 노래 부르니까 노래에도 자신 있다구!!

AD : 곤란한 데… 탁 튀는 녀석을 찾아오라고 그랬는데…. 우리 감독도 골 아프다니까. 그렇게 갑자기 엑스트라가… 있을 리가…! 오 있군!

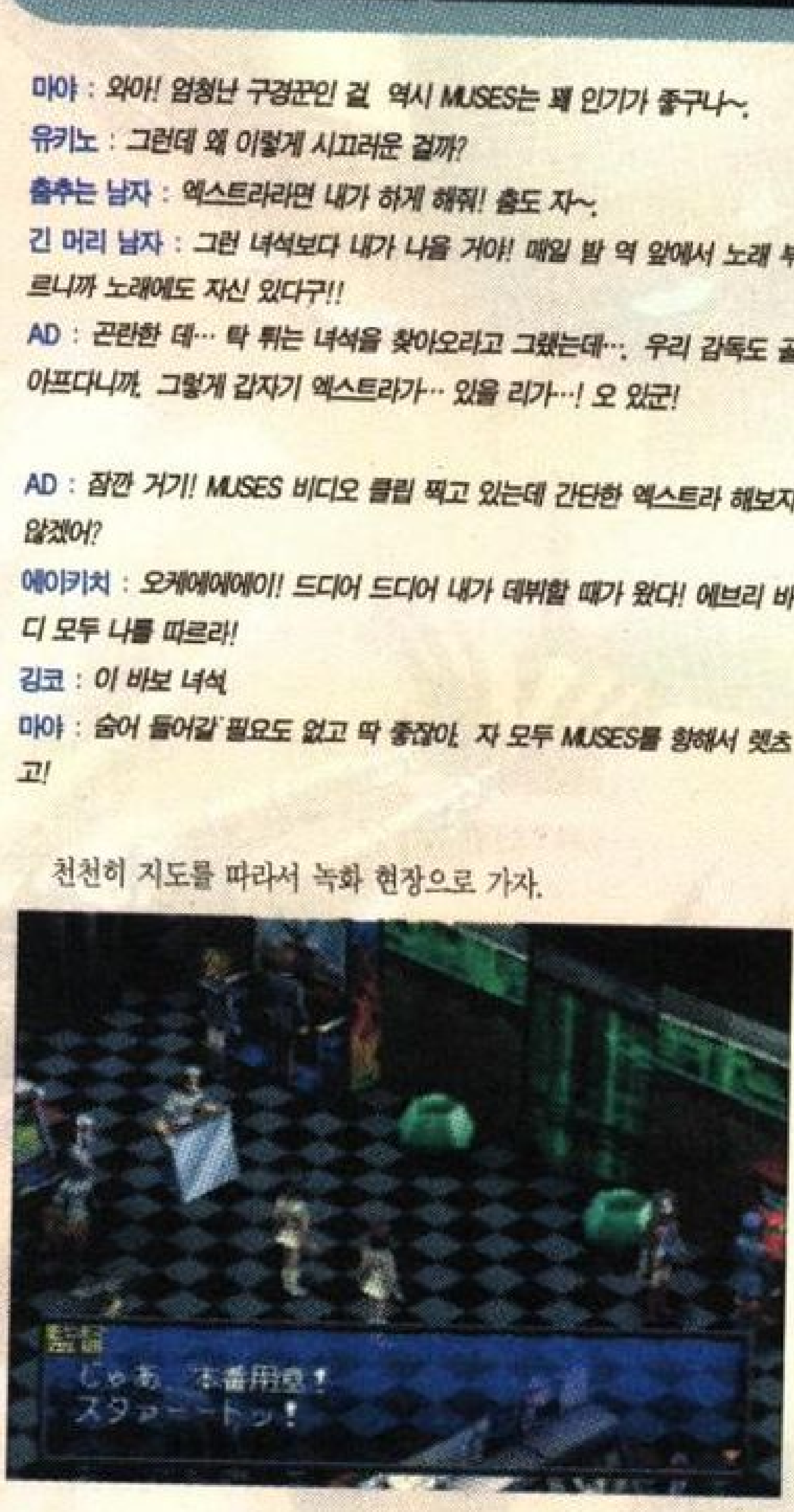
AD : 잠깐 거기! MUSES 비디오 클립 찍고 있는데 간단한 엑스트라 해보지 않겠어?

에이키치 : 오케에에에이! 드디어 드디어 내가 데뷔할 때가 왔다! 에브리 바디 모두 나를 따르라!

김코 : 이 바보 녀석.

마야 : 숨어 들어갈 필요도 없고 딱 좋잖아. 자 모두 MUSES를 향해서 렛츠 고!

천천히 지도를 따라서 녹화 현장으로 가자.



감독 : 그럼 본 촬영 준비~ 시작!!



미호 : 리사도 참… 지금까지 어디 갔다 온 거니? 계속 찾았다니까.

김코 : 데뷔한다니 정말이었구나. 그럼 소문으로 퍼진 세명째란…

아사미 : 리사, 여기에서 찍은 스티커 사진 기억나니? 「셋이서 아이돌이 될 수 있도록」이라고 여기 게시판에 붙였잖아. 그 소원이 현실이 된 거야!! 스티커 사진을 본 사사키 프로듀서가 우리들 세 명을 스카우트한 거지.

김코 : 기다려 분명 스티커 사진은 붙였지만 난 역시 연예인은…

미호 : 데뷔곡도 대단해! 2개 국어를 하는 리사를 위한 영어 솔로 파트도 들어 있다구!

아사미 : 리사? 왜 그래?

김코 : 그만들 해둬! 난 연예인 따위가 되고 싶지 않아. 어차피 둘이 잘 될 자신이 없으니까 꼬시는 거잖아! 필요할 때만 친구인 척 하지 말라구!!

미호 : …너무해 리사 미-포랑 아샷치…가 싫어진 거니?

아사미 : …멋대로 해서 미안. 우리들은 기가 맛쵸(ギガ・マッチョ)에서 라디오 공개 방송 녹음이 있어. 마음이 변하면 리사도 와줄래? 미-포, 가자.

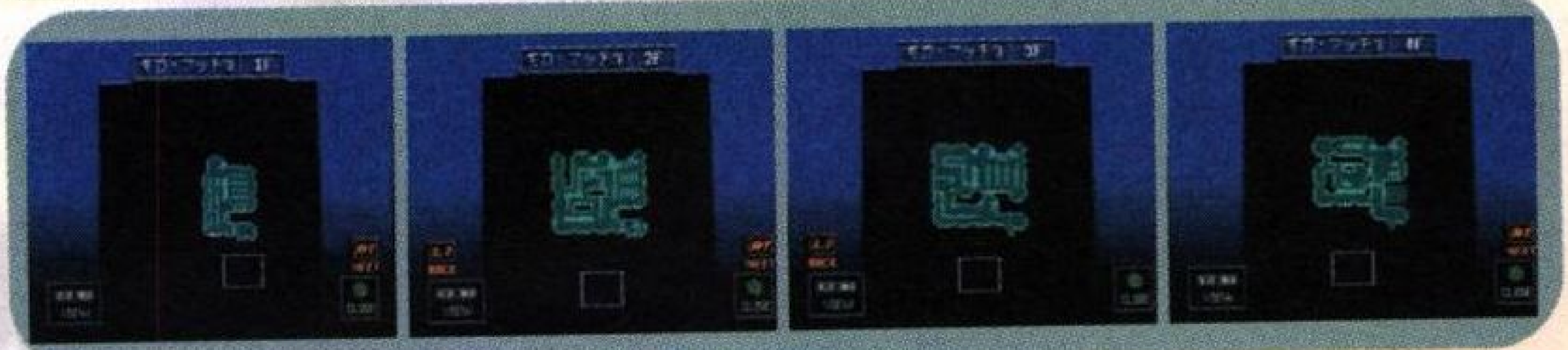
에이키치 : 그렇게까지 말할 건 없었잖아? 그대로 놔둬도 되나?

김코 : 시끄럿! 그 둘이 멋대로 한 거야. 냅두면 되지.

마야 : 잠깐 진정해. 아무리 그래도 스티커 사진 한 장으로 데뷔가 되다니 점점 가면당이 관련이 있을 가능성이 커.

유키노 : 그 두 사람이라면 더 자세한 정보를 알아낼 수 있을지도 몰라. 우리들도 기가 맛쵸로 가자.

기가 맛쵸(ギガ・マッチョ)



역시 천천히 공개 녹음중인 스튜디오로 가도록 하자.

유성 녀석 : 이 코너는 이것으로 이상입니다. 모두 엽서 보내라구~ 그런데 긴지씨, 오늘 이 프로그램에서 중대 발표를 한다고 했는데 혹시…

긴지 : 후후후 졌군 뭐 좋아. 마침 손님도 모두 모인 것 같군. 모두의 기대에 부응하기 위해 MUSES의 세명째를 지금 여기서 발표하지. 리사 실버맨! 자네다!!

김코 : 으아아! 타츠야 어쩌지? 도와줘~!

마야 : 에잇 이렇게 됐으니 굳게 각오하고 다녀오렴. 될 수 있는 한 정보를 끌어내는 거야!

아사미&미호 : 라디오 앞에 계신 여러분 이제 MUSES의 세 명이 모두 모였습니다.

유성 녀석 : 이런!! 자기도 놀란 전격 발표. 역시 사사키 긴지 멋진 발표!

마야 : 타츠야군 희미하지만 저 겐지라는 남자에게서 페르소나의 공명을 느끼지 않아? 저 사람도 가면당 일파일까? 만약 그렇다면 리사가 위험해. 하지만 이대로 저쪽 작전에 따라 가면 가면당 정보가 들어올지도. 어느 쪽이던 리사 하기 나름이야.

유성 녀석 : 그럼 남성 청취자가 가장 신경 쓰시는 질문으로 가볼까요? 리사양 애인 있습니까?

김코 : 저는 사귀는 사람 있어요! 실은 지금 이곳에 와 있어요!

유성 녀석 : 그거 대단하군요! 이번에는 리사양의 폭탄 선언입니다. 그 애인이란 대체 누구입니까!?

김코 : 저기 서있는 키가 크고 멋진 사람이랍니다! 꺄악~ 말해버렸어. 어쩌자~.

에이키치 : …나~ 나 말이야!? 진작에 말하지. 오케이 베이비 자 내 가슴속으로 뛰어 들어와♡

김코 : 왜 하필이면 너야!?

유성 녀석 : 자아 자아 리사양 진정하고. 우선 이건 생방송이니까… 내 애인은 그런 변태 나르시스트가 아니니까요!

유성 녀석 : 그러면… 긴지씨! 신경 쓰이는 MUSES의 데뷔곡인데….

긴지 : 요즘 젊은이들 사이에서 인기가 많은 「조커님」 놀이를 다룬 …바로 「JOKER」!

마야 : 역시!

긴지 : 보시는 대로 영어를 잘 하는 리사를 위해 본격적인 영어 솔로 파트도 준비해뒀소.

유성 녀석 : 그렇군요. 그럼 리사양, 잘 하는 영어로 청취자에게 무언가 메시지 부탁할 수 있을까? …할려고 했지만 아쉽게도 헤어질 시간이 왔습니다. 그럼 리사양 기대하지요.

김코 : 오, 오케이… 예스~

유성 녀석 : 앞으로 MUSES의 활동 예정입니다만, 오늘 아오바구의 야외 음악당에서 펼쳐질 미니 라이브에 출연할 예정입니다. 「유성 녀석 SOUND MAX」였습니다. 그럼 다음 주에 뵙지요!

마야 : 사사키와 MUSES가 가는 곳이 아오바구의 야외 음악당이군. 우리들도 가자 타츠야!

야외 음악당(野外音樂堂)



우선 야외 음악당으로 가기 위해서는 아오바 공원을 통해서 가야만 한다. 지도를 따라 가게 되면 쉽게 야외 음악당을 찾을 수 있을 것이다. 야외 음악당 뒷문으로 가면 아르바이트 생이 못 들어가게 막고 있다. 이것을… 아르바이트를 대신하고 돈을 내주는 조건으로 들어가게 되는데… 안에 들어가면 깅코가 이야기하는 것을 들을 수 있게 된다. 깅코는 자기 자신의 미래에 대해 걱정을 하고 있었던 것이었다. 자신이 외국인 같은 외모를 갖고 있음에도 영어를 하지 못 한다는 점 때문에 수 많은 컴플렉스를 느끼고 있었던 듯 하다. 그러한 그녀의 마음을 아프게 느끼게 된다. 결국 그런 그녀를 구해줄 것인가에 따라 등장하는 세세한 몇가지 이벤트가 다르지만 … 결국은 사사키 긴지와의 대결을 맞이하게 된다(분기에 따라 싸우게 되는 파티, 이벤트 등이 다르니… 잘 하면 MUSES의 콘서트도 볼 수 있다).

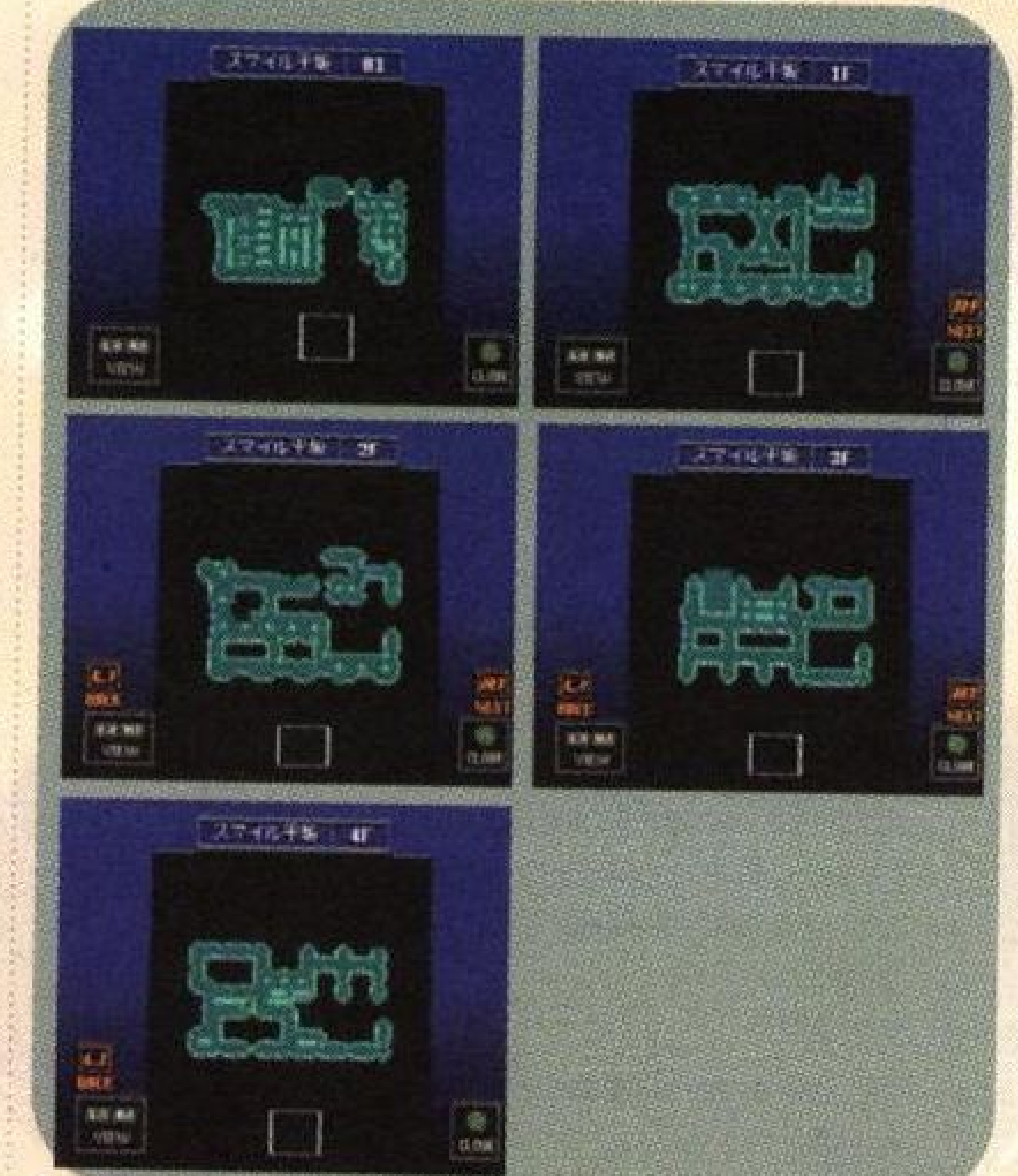
보스와의 대결이 끝나면 신탁을 찾게 된다. 가장 오른쪽 스탭룸의 캐비넷을 뒤지면 신탁을 찾을 수 있으니 찾게 되면 바로 빠져 나오도록 하자.

그리고 그 신탁의 내용은…

「육련성을 가르는 12마리의 괴수 혁명과 파괴의 바람이 불어올 때 사람들은 모두 웃음을 접어두고 황천길로 내려가게 된다」

대체 이 신탁이 의미하는 바는? 그것을 알기 위해 유키노는 자신의 친구 에리코를 찾아가게 된다. 에리코는 이 도시의 모양이 12궁도를 그리고 있고 그 중에서 "바람의 속성을 지니는" 것 물병자리란 사실을 알게 된다. 그것은 바로 '히라자카구'. 그렇다면 '사람들은 모두 웃음을 접어두고 황천길로 내려가게 된다' 란 말의 뜻은?

스마일 히라자카(スマイル平坂)



"웃음을 접어둔다" 즉 '스마일(웃음) 히라자카'란 사실을 알고 그곳으로 향하게 된다. (만약 다른 곳을 가게 되면……. 그것은 직접 해보길 바란다)

여자 화장실로 들어갔다 청소부 아줌마에게 걸리게 되는 일행. 그래서 에이키치를 내버려 두고 한층 한층 찾으러 나가기로 한다. 그러나 결국 찾아 보아도 실패. 다시 멤버들을 모아 에이키치가 있는 곳으로 돌아가기로 하자. 주의할 점은 혼자서 돌아다니기 때문에 보조 마법을 써줄 사람이 처음에 없다는 것이다. 그 점을 주의하면 될 듯 싶다(페르소나 카드가 남는다면 카드를 바꿔주는 것도 효과적일 것이다).

그리고 다시 돌아오게 되면 붙잡혀 있던 에이키치와 합류. 그때 청소부 아줌마가 들고 있던 통에 기폭 장치가 있다는 사실을 알게 된다. 그리고 나타나는 의문의 코스프레 소녀 이슈킥. 그녀와 싸우게 된다. 같이 따라 나오는 이상한 콤비(?)를 처리하지 못 하면 이슈킥을 공격해도 소용이 없으니 먼저 그쪽을 처리하도록 하자. 실제로 공격력도 이슈킥보다 따라나오는 똘마니(?)가 더 강하다.

다음 신탁은 「황금」을 상징하는 요소가 들어있다. 그것은 바로…

GOLD





금이라면 바로 GOLD. GOLD라는 이름의 헬스클럽을 목표로 정한다. GOLD는 회원제 클럽이라 들어갈 수 없었지만 유키노의 룸메이트인 세리자와 우라라 덕분에 손 쉽게 들어가게 된다. 그리고 그녀를 찾아가서 폭탄이 있다는 사실을 알려주지만 믿지 않는다. 그러자 자신이 두드리던 샌드백에서 폭탄이 발견되자 믿게 되는데, 바로 옆에 있던 인스트럭터에게 폭탄이 있다는 사실을 알려주고 재빨리 폭탄을 찾도록 하자. 기폭 장치와 신탁은 3층 북동쪽에 있는 남성 스탭실(男性スタッフ)실에 있다. 그곳에 가자 어떤 남자가 갑자기 일행을 보고 도망간다. 그 남자는 권투 연습장(ボックシングジム)에 가면 다시 만날 수 있다. 그도 역시 가면당의 일당인 듯 싶지만? 우라라가 페르소나를 발동하는 것을 보고 그대로 도망치게 된다. 여자가 한을 품으면 무서운 법이다.





하늘의 과학관(空の科學館)



「하늘의 과학관에서 킹 레오」

이번에는 신탁이 아니라 직접 장소를 지정하고 나왔다. 대체 킹 레오의 의도는…

도시를 공포의 그림자로 덮으려는 악당 녀석들! 이 내가 지옥으로 보내주지!! 가자 2호!



▲ 시간은 40분! 그러나 실제로는 20분도 안된다

타다시 & 타마키 : 으랏샤!

타마키 : 괜찮아?

타다시 : 세상의 눈을 속여도 내 눈은 못 속여! 너희들이 히틀러의 앞잡이란 건 이미 조사가 끝났어

타마키 : 미안해~

타다시는 사무실에 온 오카무라란 선생님 이야기를 너무 심각하게 듣는 것 같아.

타다시 : 아아! 정말! 타임! 탐정에게는 비밀 보호 의무가 있잖아!? 가볍게 의뢰주 이름을 말하면 안되잖아!

타마키 : 유키노가 히틀러의 앞잡이일리가 없잖아 ? 조금 냉정히 생각해봐 바보 타다시!!

킹 레오의 목소리 : 대흥성이여 기다리고 있었다. 여기까지 찾아온 것에 건투를 빌며 환영의 횃불을 올리도록 하지.

마야 : 아아…싫어어어어!

킹 레오의 목소리 : 이 과학관 각 층에는 일정 시간이 오면 아래층에서부터 순서대로 발화하도록 불씨가 놓여져 있지. 마녀여… 지금이야말로 놓치지 않겠다!! 언젠가 모든 것은 멸망할 운명이다… 한발 먼저 거기 있는 애들과 함께 사라져라!! 크하하하하하하하하하





▲ 괴걸 데빌사마나?

마야 : …이제 도망치지 않아… 질 줄 알고! 모두 아이들을 대피시켜! 여긴 분명 꽤 넓은 4층 건물이었어… 너희들 2명은 인솔하는 선생님을 찾아 먼저 옥상으로 가!! 우리들은 각 층 전시실을 돌며 도망치지 못 한 아이들이 있는지 확인할테니까.

유키노 : 가자 모두!! 처음부터 끝까지 찾아보는 거야!!



▲ 데빌 캣츠?

유키노 : 큰일이네… 초등학생도 온 듯 한데 어쩔 거야 타츠야?

??? : 훗훗훗훗! 하늘이 부른다! 땅이 부른다! 사람이 부른다! …그리고 또 뭐였더라?

??? : 악을 쓰러뜨려라, 잖니?

??? : 그래! 악을 쓰러뜨리라고 나를 부른다!

유키노 : 타다시! 타마키! 그런 곳에서 뭐하는 거야?

타다시 : 아아 정말 얼굴 숨기고 있는 데 이름 말하면 어떡해! 평화로운 이

2층으로 올라가 중간 로비로 가자 화장실에서 보았든 이슈킥이!!!

이슈킥 : 아아악! 도와줘!!

에이키치 : 저건 변소에 있었던 코스플레이하는 여자애 아냐!? 제로센 비행기 속에서 뭐하는 거야?

김코 : 저 애를 그대로 놔두면 죽어버려! 타츠야 어쩌지!?

마야 : 내가 뛰어내려서 도우러 갈께!

유키노 : 마야씨 제 정신이야!? 무리야 불이 너무 강해!

마야 : 무리라고 하는 건 해보고 나서 하는 거야! 타츠야, 로프를 찾아와봐!

내가 내려가면 남은 사람들이 그 애를 끌어올리는 거야.
에이키치 : 마야 누나 슈우보 녀석을 부탁해! 로프는 우리들이 찾아오겠어

선택 항목 마야가 하게 한다(舞耶にさせる) / 내가 나선다(僕がおりる)

물론 여자가 내려가게 놔둘 수는 없다. 직접 나서도록 하자!

마야 : 조심해 타츠야.
이슈리 : 오빠! 도와줘!!!
김코 : 로프 찾아왔어 타츠야 괜찮아!?
유키노 : 좋아 끌어 당기자!!

이슈릭은 안전히 올라가게 된다.

에이키치 : 좋아 다음은 너다!

그러나 그때…



떨어지는 주인공의 손을 잡는 마야의 페르소나!

그리고 과거의 기억이 되돌아온다.



세라복을 입은 소녀 : 타츠야군! 타츠야군! 타츠야군 들리니!? 부탁이야 대답해 줘!! 타츠야군!!
미친 듯한 소년 : 크하하하하하하하하!
세라복을 입은 소녀 : 타츠야군 도망쳐! 도망쳐어어!!

그리고 다시 현실로 돌아왔다.
마야 : 괜찮아 타츠야군? 멍하니 있는 거 같은데… 너도 괜찮아? 어디 다친 데 없어?
이슈릭 : 언니이이!! 우에에엥 무서웠어 정말 무서웠어!
마야 : 괜찮아 괜찮아. 잘 견뎌줬어. 다행이야. 자 여긴 위험하니 빨리 옥상으로 도망가렴.

자 이제는 여러 전시실을 돌면서 초등학생들이 어디 있는지만 찾으면 된다. 만약 찾지 못 했을 경우에는 윗층으로 올라가는 문을 타다시가 막고 있으므로 크게 걱정하지 않아도 된다. 다만 4층부터는 몬스터가 등장하기 시작한다는 점을 주의해야 한다. 그리고 모든 아이들을 구출해서 옥상으로 올라오면 타마키와 타다시가 킹 레오에게 고전하고 있다.



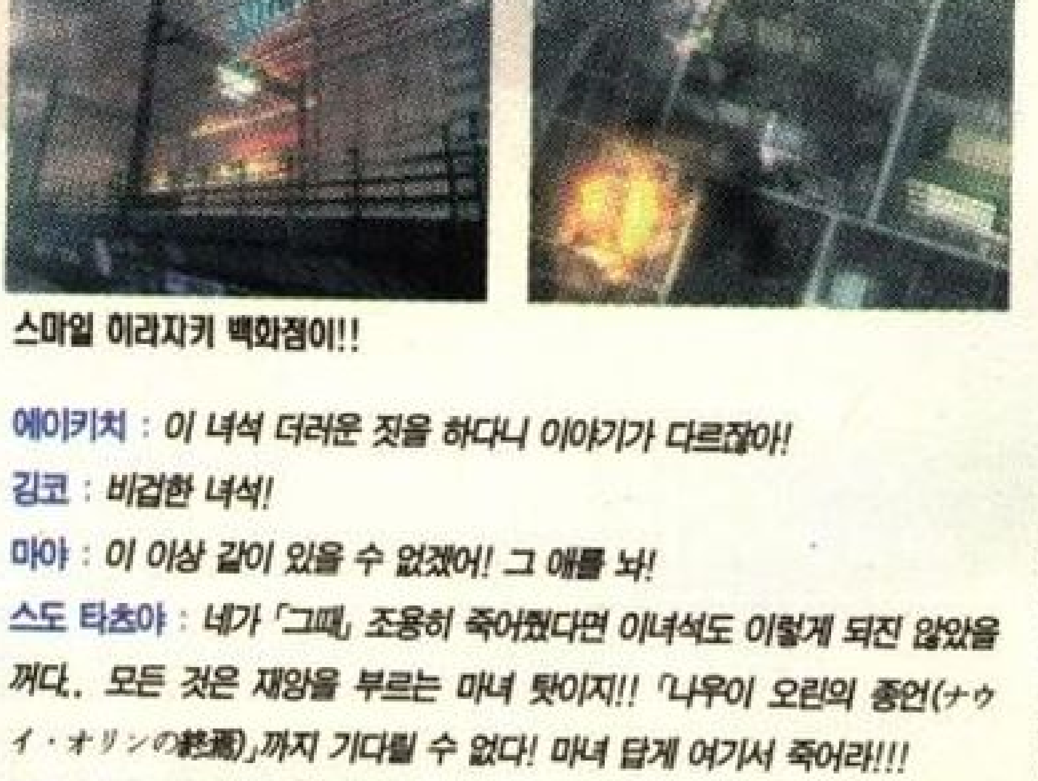
▲ 그리고… 쓰러진 타츠야의 몸에서 페르소나가 나타나!?!?

타마키 : 으윽… 내 동료들로도 안통하다니!
타다시 : 네녀석은 날 정말 화나게 했다. 5초다 우오오오오오!!
킹 레오 : 왔느냐 대흉성인 자들이 그 정도는 해줘야지.
이슈릭 : 레오님!! 어째서 불을 붙였나요? 저도 죽일 셈이었나요? 레오님 어째서!!
킹 레오 : 왜냐면 그것은….
스도 타츠야 : 애들이 정말 싫기 때문이지!!
마야 : 으…



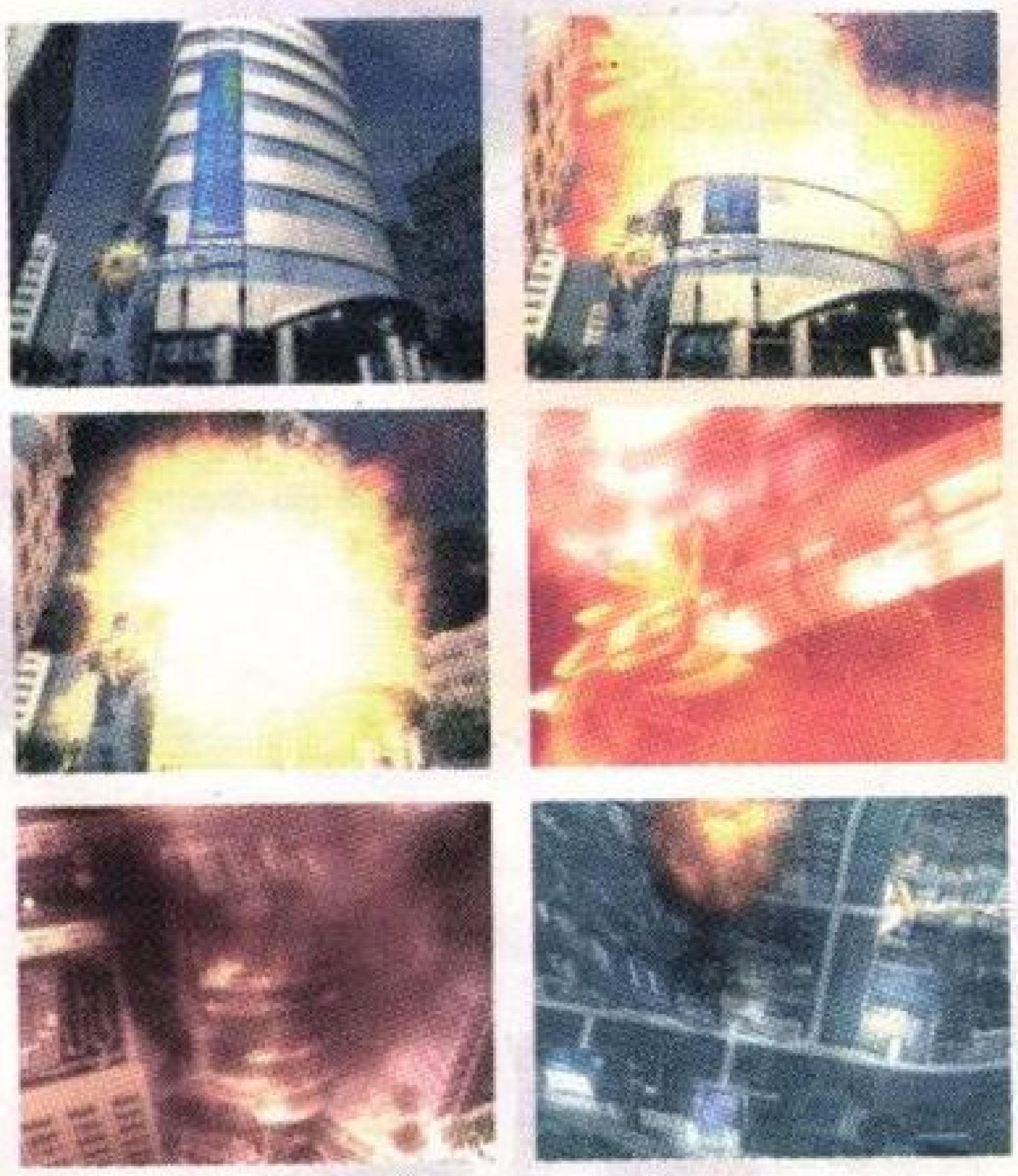
스도 타츠야 : 마녀 녀석… 이 얼굴을 잊진 않았겠지! 내 얼굴을 이렇게 한 것은 너랑 그 꼬맹이니까 말야!!
마야 : 나랑 타츠야군이!? 난 몰라!
스도 타츠야 : 언제까지 모른 척 할 셈이냐? 뭐 상관 없다… 너희들이 뛰어다니는 모습 잘 지켜봤다. 하지만 찾아낸 발신기가 모두라고는 할 수 없지.

그러자 하나 하나 터져 나가는 건물들.



스마일 히라자키 백화점이!!

에이키치 : 이 녀석 더러운 짓을 하다니 이야기가 다르잖아!
김코 : 비겁한 녀석!
마야 : 이 이상 같이 있을 수 없겠어! 그 애를 봐!
스도 타츠야 : 네가 「그때」 조용히 죽어줬다면 이녀석도 이렇게 되진 않았을 꺼다.. 모든 것은 재앙을 부르는 마녀 탓이지!! 「나우이 오린의 종언(ナウイ・オリンの終焉)」까지 기다릴 수 없다! 마녀 답게 여기서 죽어라!!!
마야 : 「나우이 오린의 종언(ナウイ・オリンの終焉)」은 뭐야!? 조커의 진짜



헬스클럽 GOLD가!?

목적은 뭐지? 대답해!

스도 타츠야 : 마이아의 신탁의 성취가 의미하는 것… 그 분이 진정으로 바라는 것은 인류를 「이데아리안」으로 승화시키는 길이다. 하늘에 「성스러운 십자가」가 세겨질 때 「명부」는 하늘로 올라간다. 1만 5천년 만에 역전의 기회가 드디어 다가 온다! 그날을 경계로 우리들은 새로운 인류로써 신에게 다가가는 것이다! 이 썩어빠진 세상을 멸망시키고 말이다!

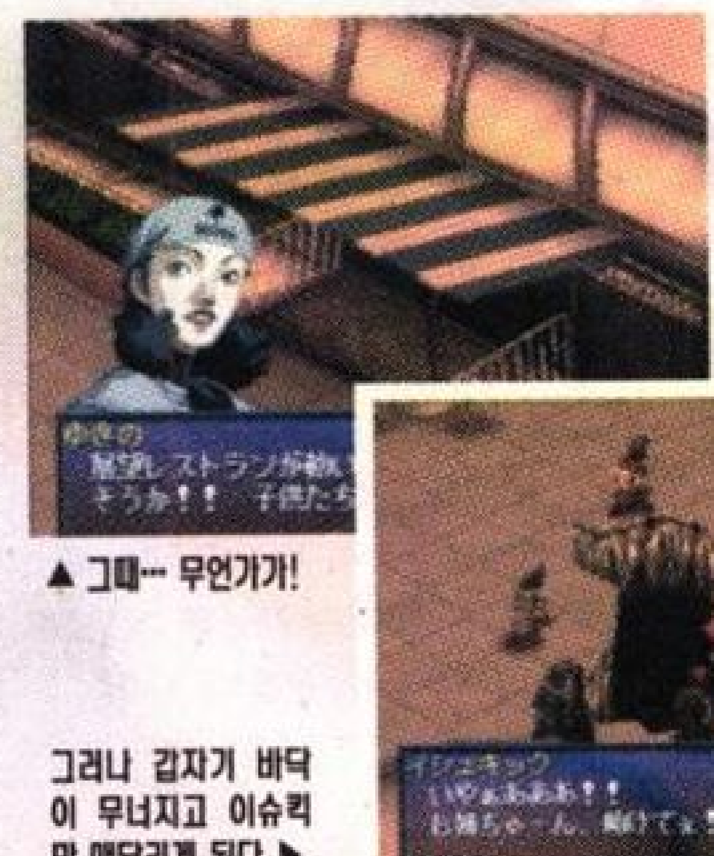
마야 : 인류의 진화라니 뭘 생각하는 거지!? 그런 망상은 집어쳐! 우리들을 죠커와 만나게 해줘. 죠커의 정체는 대체 누구야!?

스도 타츠야 : 아직도 기억이 않나나? 인간은 어디까지나 자기 좋은 대로 사는 사람이군. 마이아의 기억이 사라진 것도 당연하군… 가면 밑의 그 분의 모습은 여신처럼 아름답다… 그 분에게 엄명을 받았다. 지금 방해가 되는 네녀석들에게 꼭 복수를 하라고! 「10년 전 그 여름을 생각해내라」 그분이 전하는 말씀이다!

김코 : 10년전 여름?

킹 레오 : 일은 끝났다. 슬슬 탈출하도록 하지.

에이키치 : 어디로 간다는 거지? 네녀석도 도망갈 곳이 없는 건 마찬가지야!!



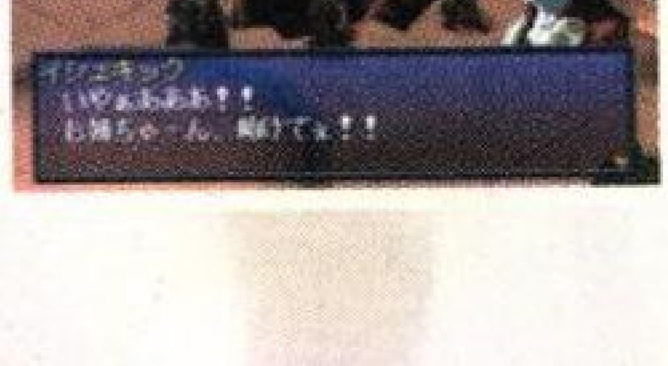
▲ 그때… 무언가가!

유키노 : 전망 레스토랑이 움직였다! 그래!! 아이들의 소문이!

김코 : 기다려!! 죠커는… 죠커는 「언니」인 거야!?

킹 레오 : 뭐라구!?

이슈킥 : 싫어어어 언니 도와줘!!!



그러나 갑자기 바닥이 무너지고 이슈킥만 매달리게 된다 ▶

이슈킥을 구해내고 아이들을 데리고 모두 「비행선」에 타게 된다. 그리고 조종은 마야가 하는데….



비행기는 멋지게 떠오르다 갑자기 옆에서 불꽃을 내면서 떨어진다…

에이키치 : 젠장 떨어지고 있다. 마야 누나 어떻게든 안될까?

마야 : 그 그게 말야… 이거 망가졌나봐 전혀 조종이 안돼!

그러나 그때 바닥에 빠진 줄 알았던 킹 레오가 나타난다. 그리고 킹 레오와의 접전. 그리고 킹 레오는 쓰러진다. 그리고 모두 함께 탈출!



비행선은 장렬하게 전사(?)한다

그리고 모두 에비스 해안가로 내려오게 된다.



마야 : 다행이야 모두 무사한 거 같고.

에이키치 : 정말 큰일 날 뻔 했어. 살아있는 게 거짓말 같아.

아카리 : 언니!!! 미안해요 아카리는 레오님 명령으로 언니를 방해하려고 했는데… 도와줘서 고마워요.

마야 : 걱정마, 걱정마. 다만 이것만은 지키렴. 목숨만큼은 절대 가볍게 여기지 말 것. 그리고 이루고 싶은 꿈이 있다면 다른 사람에게 기대면 안돼.

아카리 : 실은 만화가가 되고 싶지만 모두들 공부하라고 성화니…

마야는 리사에게 물어본다. 옥상에서 리사가 말했던 「죠커는 언니야?」라는 말을. 자신은 그런 말을 한 적이 없다고 말하는데, 무언가가 있는 듯 하다.

오카모토 선생님이 탐정 사무실에 있다는 것을 기억해 내고 그곳으로 향하려는 순간, 더 중요한 것을 알게 된다. 폭발 사건의 용의자가 바로 자신들이 되었다는 것을. 역시 소문 대로 돌아가고 있었다는 것이다. 그에 대응하기 위해 유키노는 같이 있던 아이들에게 역으로 소문을 내게 한다. 그렇다 '소문은 진실이 된다'. 그리고 모두 나눠서 탐정 사무실로 가기로 한다.

탐정 사무소

도착하여 TV를 틀어보자 역시 자신들이 테러리스트란 소문과 유키노가 퍼뜨린 그들이 구해준 사람들이다 라는 두가지 소문이 TV에서 논쟁이 되고 있었다. 그리고 또 한 명은 이것은 히틀러의 잔당이 한 것이라고 한다.

이데알 선생님 : 그래!! 라스트 바탈리온은 반드시 있어 녀석들이 같이 일하던 선생님을 죽인 거야!

그리고 그녀는 자신의 책에 실린 「마이야의 신탁」에 대해 이야기를 해준다. 우주인에 의해 문명을 피웠고 그 우주인의 문명의 유산이 바로 이 도시에 남아있다는 이야기였다. 그리고 다른 사람들에게 끼칠 영향을 위해 그 책은 발간하지 않기로 했다고 한다. 그러나 때 마침 TV에서 그 책에 대한 소개가 나오는 것이었다. 그리고 깅코는 드디어 자신의 비밀을 밝히기 시작한다. 모든 것은 꿈이 아니라 현실이었다는 것을. 어린 시절 '가면당' 놀이도 모두 기억에 있는 일이라는 사실을! 그리고 모든 진실을 밝히기 위해 아라야 신사(アラヤ神社)로 가자고 한다.

아라야 신사(アラヤ神社)

깅코 : 이 신전에서 옛날 화재가 있었어. 그때 타서 죽은 여자애의 유령이 나온다는 소문 알고 있겠지?

에이키치 : 하하 그게 어쨌다구? 유명한 소문이잖아 모두 알고 있는 게 당연한…

깅코 : 더 이상 도망칠 수 없어! 우리들은 그 여자애를 알고 있어. 「언니」를 알고 있는 거야!!

마야 : 흐음 꽤 흥미진진한데. 숨기고 있는 죄가 있다면 술술 밝히고 편하게 지내렴.







피레몬 : 여기까지 잘 도착했군. 여러분 이제 자신의 과거와 대면할만 하겠군. 여러분은 잃어버린 과거를 조금씩 되찾기 시작했네… 진실된 과거를 알고 싶다면 이 신사 뒤에 있는 아라야의 돌산으로 가보게. 사람의 과거와 마음을 비추는 「거울의 샘(鏡の泉)」이 앞으로 나아갈 길을 가르쳐 주겠지.

깅코 : 이와토 산. 우리들의 추억과 죄가 숨겨진 장소…

피레몬 : 사람은 시공의 개념을 이해하기 때문에 과거에 사로 잡히고 미래에 대한 두려움을 안고 산다. 지금이야 말로 사슬처럼 얽힌 기억을 풀고 미래로 향하여 날개짓을 할 때다! 진정한 싸움은 이제부터라는 것을 명심해 두게!

아이템 리스트

회복보조

아이템명	효과	입수장소
사차원 지우개(四次元消しゴム)	아군 한명의 HP 30회복, 전투 중에만 사용할 수 있다	현상
가라가라드링크(ガラガラドリンク)	아군 한명의 HP 200회복	사토미타다시
선도(仙桃)	아군 한명의 HP 20회복, 전투 중에만 사용할 수 있다	페르소나 세이오보의 교환 아이템
보옥	아군 한명의 HP 전부 회복	사토미타다시
매슬드링크(マッスルドリンコ)	아군 한명의 HP 20% 올려서 전부 회복	폐공장
츄잉소울(チューインソウル)	아군 한명의 SP 100회복	사토미타다시
알(御卵)	아군 한명의 SP 400회복	어딘가에서 줍는다
히람야(ヒランヤ)	아군 한명의 HP, SP 25회복, 전투 중에만 사용할 수 있다	페르소나 겜푸의 교환 아이템
역전의 보석(地返しの玉)	빈사를 HP 소량으로 회복한다	사토미타다시
밧치리G	「환영」「수면」에서 회복된다	사토미타다시
대폐(大幣)	「빙의」에서 회복된다	사토미타다시
문열기 열매(開扉の實)	전투 회피율 100%	사토미타다시
현상 매거진(懸賞 マガジン)	현상에 응모할 수 있다	사토미타다시
절벽의 초록가루(崖の 緑粉末)	아군전체 빈사 회복후 사용자 빈사	하나코씨의 명찰표
소마(ソーマ)	아군 전체의 HPSP 배드 스테이터스를 전부 회복시킨다	부키미씨의 명찰표
청정소금(クリーンソルト)	레벨이 낮은 적과의 조우회피	페르소나엔젤의 교환아이템
STR인세스(STRインセス)	인간몸의 STR을 2올린다	페르소나불카누스의 교환아이템
TEC인세스(TECインセス)	인간몸의 TEC를 2올린다	페르소나라다만티스의 교환아이템
SP인세스(SPインセス)	인간몸의 SP를 10올린다	페르소나픽시의 교환아이템
타출의 작은망치(打出の小槌)	아군한명의 전체 기본능력을 3올린다	현상

매직카드

아이템명	효과	입수장소
아기카드(アギカード)	페르소나소지마법에 아기를 추가할 수 있다	?
마하라기카드(マハラギカード)	페르소나소지마법에 아기를 추가할 수 있다	스마일히라자카
마하라기온카드(マハラギオンカード)	페르소나소지마법에 마하라기온을 추가할 수 있다	페르소나넌코크로우진의 교환아이템
브후카드(ブフカード)	페르소나소지마법에 브후를 추가할 수 있다	?
아쿠아카드(アクアカード)	페르소나소지마법에 아쿠아를 추가할 수 있다	?
마하아쿠아카드(マハアクアカード)	페르소나소지마법에 마하아쿠아를 추가할 수 있다	?
아크에스카드(アクエスカード)	페르소나소지마법에 아크에스를 추가할 수 있다	카스 학교지하방공호 등등
갈카드(ガルカード)	페르소나소지마법에 갈을 추가할 수 있다	?
마하갈카드(マハガルカード)	페르소나소지마법에 마하갈을 추가할 수 있다	페르소나텐구의 교환아이템
마하마그나카드(マハマグナカード)	페르소나소지마법에 마하마그나를 추가할 수 있다	페르소나반군페로의 교환아이템
지오카드(ジオカード)	페르소나소지마법에 지오를 추가할 수 있다	데빌 팬텀의 레어아이템 등등
잔카드(ザンカード)	페르소나소지마법에 잔을 추가할 수 있다	?
플레이카드(フレイカード)	페르소나소지마법에 플레이를 추가할 수 있다	린더를 쓰러뜨린 보수로 받는다
메기드카드(メギドカード)	페르소나소지마법에 메기드를 추가할 수 있다	쿠치사케를 쓰러뜨린 보수로 받는다
디어카드(ディアカード)	페르소나소지마법에 디어를 추가할 수 있다	페르소나파레크의 교환아이템
리컴카드(リカームカード)	페르소나소지마법에 리컴을 추가할 수 있다	페르소나 밤의 교환아이템
메파트러카드(メパトラカード)	페르소나소지마법에 메파트러를 추가할 수 있다	페르소나 니올드의 교환아이템, 폐공장
도르미너카드(ドルミナーカード)	페르소나소지마법에 도르미너를 추가할 수 있다	카스 학교지하방공호 등등
포이즈마카드(ポイズマカード)	페르소나소지마법에 포이즈마를 추가할 수 있다	?
스크카자카드(スクカジャカード)	페르소나소지마법에 스크카자를 추가할 수 있다	스마일히라자카
마카카자카드(マカカジャカード)	페르소나소지마법에 마카카자를 추가할 수 있다	폐공장
타르카자카드(タルカジャカード)	페르소나소지마법에 타르카자를 추가할 수 있다	폐공장
라크카자카드(ラクカジャカード)	페르소나소지마법에 라크카자를 추가할 수 있다	페르소나헤닐의 교환아이템
문열기카드(開扉カード)	페르소나소지마법에 트러플리를 추가할 수 있다	?

인센스카드

아이템명	효과	입수장소
STR카드(STRカード)	페르소나의 STR을 8올린다	무 대륙 등등
VIT카드(VITカード)	?	???

매터리얼카드

아이템명	효과	입수장소
노아툰(ノアトゥン)	WORLD의 니욜드가 소환가능	페르소나 그림뷸스티의 교환아이템
유아독존(唯我獨尊)	HIEROFANT의 석가가 소환가능	폐공장 2호실에서 석가를 쓰러뜨린다

무기

검-장비 캐릭터[주인공]

무기명	공격력	스테이터스 변화	추가효과	입수장소
미세리코르데(ミセリコルデ)	4	—	—	라면 가게(초기장비)
무사의 협차(武士の脇差)	10	—	—	시간성(時間城)
소드 브레이커(ソードブレイカー)	12	—	—	시간성(時間城)
레이피어(レイピア)	16	—	—	라면 가게
바젤라드(バゼラード)	24	—	—	토니의 가게(トニーの店)
탑 월른(トップワルーン)	38	—	—	크레이트 도 륜느(クレート・ド・リュンヌ)
소조환(小鳥丸)	42	—	—	졸리로저(ジョリーロジャー)
크리스(クリス)	46	—	—	졸리로저(ジョリーロジャー)
몽상검(夢想劍)	80	LUC+10	—	현상(懸賞)
키쿠이치몬지(菊一文字)	?	?	?	현상
불트강(ブルトガング)	88	AGI+18	—	?
캐러드볼크(カラドボルク)	90	방어+20		페르소나크 프린 교환 아이템

장갑-장비 캐릭터[김코]

무기명	공격력	스테이터스 변화	추가효과	입수장소
가죽 글러브(革のグローブ)	4	—	—	라면 가게(초기장비)
복싱 글러브(ボクシンググローブ)	10	—	—	시간성(時間城)
각수(角手)	16	—	—	라면 가게
갈고리 장갑(鉤爪手袋)	24	—	—	토니의 가게
메일 더스터(メイルダスター)	38	—	—	크레이트 · 도 · 륜느
하드 메탈 글러브(ハードメタルグローブ)	43	—	—	크레이트 · 도 · 륜느
바그나우(バグナウ)	42	—	—	졸리 로저
오우거 핸드(オーガハンド)	65	—	—	바위산(岩戸山)
칸논센쥬(カンノンセンジュ)	80	—	신성속성 공격	현상
괭이 발톱(ニャーゴクロー)	40	—	—	페르소나 네코마타의 교환 아이템
나타건곤권(那タ乾坤圈)	80	—	질풍속성 공격	페르소나 나타의 교환아이템
고양이 펀치(ネコパンチ)	40	—	—	네코마타의 레어 아이템

기타-장비 캐릭터[미셀]

무기명	공격력	스테이터스 변화	추가효과	입수장소
스탠다드 케이스(スタンダードケース)	5	—	—	라면 가게(초기장비)
하드 케이스(ハードケース)	10	—	—	시간성(時間城)
클래식 케이스(クラシックケース)	16	—	—	라면 가게
위장 케이스(カモフラージュケース)	24	—	—	토니의 가게(トニーの店)
개트링 타입2(ガトリングタイプ2)	38	—	—	크레이트 도 륜느(クレート・ド・リュ ンス)
스페셜 미션(スペシャルミッション)	41	—	—	크레이트 도 륜느(クレート・ド・リュンス)
슈퍼 스타 케이스(スーパースターケース)	42	—	—	졸리로저(ジョリーロジャー)
트루 포스(トゥルーフォース)	?	STR+10/마법공격+10	만능속성 공격	?
앤티 매터(アンチ・マター)	80	—	암흑속성 공격	현상(懸賞)
슈퍼노바(スーパーノヴァ)	200	?	?	현상(懸賞)

총-장비 캐릭터[마야]

무기명	공격력	스테이터스 변화	추가효과	입수장소
콜트 포니(コルトポニー)	8	—	—	초기장비
아스트랄 팰콘(アストラファルコン)	12	—	—	시간성(時間城)
라마 링스(リャマーリンクス)	14	—	—	시간성(時間城)
월터 P99(ワルサーP99)	18	—	—	라면 가게
벡터 CP1(ベクタ-CP1)	24	—	—	토니의 가게
베레타M93RR(ベレッタM93RR)	38	—	—	크레이트 · 도 · 륜느
S&W시그마(S&Wシグマ)	42	—	—	졸리 로저
우지 이글UZI(イグール)	46	—	—	졸리 로저
파이프 폭스(パイプフォックス)	40	마력 공격+10/ 마법 방어+10	—	스마일(?)平坂
오뢰영탄(五雷靈彈)	50	—	전격 속성 공격	현상

투구(投具)-장비 캐릭터[유키]

무기명	공격력	스테이터스 변화	추가효과	입수장소
페이처(フェイチャー)	10	—	—	초기 장비
체도학(剃刀鶴)	16	—	—	시간성(時間城)
벨리트룸(ヴェリトゥルム)	20	—	—	라면 가게
카타리아(カタリア)	24	—	—	토니의 가게
진각마정선(眞刻魔淨扇)	38	—	—	크레이트 · 도 · 륜느
트윙클 버드(ツインクルバード)	43	—	—	크레이트 · 도 · 륜느
유생유수리검(柳生流手裏劍)	42	—	—	졸리 로저
차크람(チャクラム)	70	—	—	쿼레브레의 레어 아이템
지권윤(智拳輪)	28	—	—	기가 마초
리벤지 리크(リベンジ ・リーク)	58	—	—	페르소나 네메시스의 교환 아이템

방어구

두부(頭部))

방어구명	캐릭터	방어력	스테이터스 변화	입수장소
헤어 핀(ヘアピン)	여자	1	—	깅코 초기장비
오트리치베레(オットリッチベレー)	여자	2	—	유키의 초기장비
카우보이 햇(カウボーイハット)	전체	3	—	로사칸디타(蓮華台)
안전모(安全帽)	전체	4	—	로사칸디타(蓮華台)
가죽 가면(鞣革の面具)	남자	4	—	로사칸디타(蓮華台)
금편 모자(金編み帽子)	전체	5	—	동아 디펜스
케틀 햇(ケットルハット)	전체	6	—	애니매문디
어전파 모자(御転婆帽子)	여자	7	—	애니매문디
케틀 헬름(ケットルヘルム)	전체	7	—	로사칸디타(아오바구)
풀 페이스 오더(フルフェイスオーダー)	전체	9	—	로사칸디타(아오바구)
스판게 헬름(スパンゲンヘルム)	전체	10	—	윤돈옥(倫敦屋)
카라쿨리 모자(カラクリ帽子)	전체	12	—	윤돈옥(倫敦屋)
발뷰더(バルビューダ)	남자	14	—	윤돈옥(倫敦屋)
히포 캡(ヒーホーキャップ)	전체	16	마법 방어+20	페르소나 쟈크프로스트 교환 아이템
빛나는 갈기(輝くたてがみ)	?	28	마법 방어+120	현상(懸賞)

흉부

방어구명	캐릭터	방어력	스테이터스 변화	입수장소
세븐스 브레더(セブンスブレザー)	남자	2	—	주인공 초기장비
세븐스 세일러(セブンスセーラー)	여자	2	—	깅코 초기장비
카스 학교 가쿠런(カス校ガクラン)	남자	2	—	미셸 초기장비
섹시 슈츠(セクシースーツ)	여자	4	—	마야 초기장비
아머 자켓(アーマージャケット)	여자	5	—	유키 초기장비
하드 자켓(ハードジャケット)	전체	4	—	로사칸디타(蓮華台)
세이프티 슈츠(セーフティスーツ)	전체	5	—	로사칸디타(蓮華台)
레이디스 메일(レディースメイル)	여자	6	—	로사칸디타(蓮華台)
체인 메일(チェインメイル)	전체	8	—	동아 디펜스
캐쥬얼 셔츠(カジュアルシャツ)	전체	1	—	애니매문디
프레스 플레이트(プレスプレート)	전체	12	—	애니매문디
오더 슈츠(オーダースーツ)	남자	30	행운+10	윤돈옥(倫敦屋)
퍼플 자켓(パープルジャケット)	여자	6	기술+3	로사칸디타(아오바구)
헤비 브레스 플레이트(ヘビーブレスプレート)	전체	14	—	로사칸디타(아오바구)
비비드 슈츠(ビビッドスーツ)	전체	18	—	로사칸디타(아오바구)
신동복괘(神童服掛)	남자	20	—	로사칸디타(아오바구)
브리건다이(ブリガンダイ)	전체	21	—	윤돈옥
블랙 크로우즈(ブラッククロウズ)	전체	24	—	윤돈옥
메탈 세일러(メタルセーラー)	여자	28	—	윤돈옥
랜턴먼트(ランタンマント)	전체	31	마법 방어+20	페르소나 차크랜턴의 교환 아이템



그래픽	
조작감	
스토리	
연출	
사운드	
소장가치	



나의 시체를 넘어서 가라

PlayStation

장르: RPG

제작사: SCEI

발매일: 6월 17일

발매가: 5800엔

2년이 채 못되는 수명을 가지고 살아가는 비운의 일족. 하지만 복수의 그날까지 낭비할 시간은 없다. 신과의 교합으로 대를 잇고 투자로 수도 번영을 도모하며 일족의 힘을 키워 가자. 기회는 언젠가 반드시 찾아올 것이다.

서장(序章) ~Prologue~

한 천녀가 인간의 남자를 사랑하였다
그것이 모든 것의 시작이었다

오니(鬼:귀신)의 계속되는 습격에 의해 쿄토는 쇠퇴의 일로를 걷고 있었다
그들 오니의 우두머리의 이름은 주점동자(朱点童子)
이름 높은 무사들이 수없이 토벌에 나서지만

하나같이 오니의 반격에 무릎을 꿇고
그곳에는 다만 그들의 시체만 겹겹이 쌓여갈 뿐이었다

그러나 지금
한 쌍의 남녀가 이 어려움을 뚫고
기적을 일으키려 하고 있었다

1017년 12월 24일 대강산 주점각(大江山 朱点閣)

오링: *하아…하아… 좋아! 여기까지 왔으니 이제 남은 건 많아야 한 마리 아니면 두 마리!*
겐타: *미안하오. 아직 제대로 움직일 수 있는 몸도 아닌데 이런 곳엘 데리고 와서….*
오링: *하아…하아… 고맙다는 말은 주점동자의 목을 벤 다음에 하세요! (주점각의 문이 열린다) 쳇! 쉴 틈을 주질 않는군! 자 가요! 화린화 협공으로 들어가 8수로 끝내는 거예요! 알았죠!*
겐타: *알겠소!*

겐타와 오링은 주점각의 마지막 수문장인 석원전위문을 협공으로 멋지게 쓰러뜨린다.


▲주점각으로 향하는 오링과 겐타

오링: *생각보다 힘든 녀석이군…. 아얏! 아야야야야…. 쳇! 하필이면 이런때….*
겐타: *오, 오링! 어딘가 당한 건가!?*
오링: *그게 아니고 젖이 불어서요. 지금쯤 그 아인 배가 고파 울고 있겠군요.*
겐타: *훗… 그러고 보니 나도… 배가 고픈 것 같군…. 그렇다면 한시라도 빨리 주점동자를 쓰러뜨리고 쿄토로 돌아가야지!*
오링: *정말이지… 그 아이가 먹보인 건 당신을 닮아서라구요. 좋-아! 가요!*
겐타: *살아서 돌아가는 거야!*
오링: *당연하지요!!*


▲석원전위문과의 전투. 두 사람의 파트너십이 돋보인다

겐타: *나와라 주점동자!!*
오링: *승부다!!*

겐타: *크으! 도망쳤건가!!*
오링: *저… 저것은!?*
겐타: *낭자, 정신차리시오!*
여자: *앗…*
겐타: *주점동자는 어디로 도망쳤거요? (여자가 안쪽을 가리킨다) 안쪽인가? 좋아, 알겠소! 낭자, 나중에 반드시 구하러 올 테니 여기서 움직이지 마시오. (오링에게) 쫓아갑시다! 주점동자는….*
오링: *뒤를 봐요!!!*
겐타: *크아아아아악——!!!*
여자: *아, 아니야! 내가 아니야—!!! (여자는 보이지 않는 강제적인 힘에 의해 겐타의 시체에 입을 맞춘다) 그, 그만둬!!! (주점동자로 변하는 여자) 시, 싫어! 부탁이야, 그만둬!!*


▲주점동자의 덫에 걸려든 겐타


▲본색을 드러내는 주점동자

주점동자: *우하하하하하——. 정말 지루했어. 좀 더 귀여운 여자에게 들어갔더라면 좋았을걸 그랬어. 그건 그렇고 말이야…. 크크크크!! 오래간만에 여기까지 올 수 있을 만한 인간이 나타났다는 얘길 듣고 어떤 뼈대있는 녀석인가 싶었는데…. 발정난 수캐도 아니고… 젊은 아가씨의 몸에 홀딱 넘어가 버리다니…. 켓! 형편없는 녀석이잖아. 카하하하하하…. 자, 그럼… 다음은 누구지…?*
오링: *내가 상대해 주마!*
주점동자: *오- 무서워라! 헤~에, 이거 또 당찬 미인이시군…. 그 강인함… 나의 죽은 어머니와 꼭 닮았어. 나는 정말 좋아하지. 대드는 맛이 있는 여자를 말이야. 크크크… 자, 그럼 어떻게 요리를 해줄까? 아, 그래 맞아. 너는 갓 낳은 아이를 쿄토에 두고 왔지? 크하하하하하…. 그 아이는 이렇게 울지 않았던가?*

주점동자가 허공에 손을 젓자 어느새 오링의 아이가 손에 들려 울고 있다.

오링: *아앗!*
주점동자: *오! 이런!*
오링: *비겁한 놈! 아이를 놓아줘!*
주점동자: *그게 아니야. 네 입을 통해 듣고 싶은 말은… '나를 마음대로 해 주세요' 라고. 알겠어?*
오링: *그만둬!! 아이만은… 아이만은 살려줘!!*
주점동자: *어봐, 빨리 하지 않으면 꼬마가 죽는다고.*

오링: (무릎을 꿇고) 륵, 아이만은 살려줘!!

주점동자: 좋아, 약속하지. 안심하라고. 나는 인간하곤 달라서 거짓말은 하지 않으니까. 자아, 말해봐!!

오링: (절규하며) 마음대로 해라!! 나를 마음대로 해라!!

주점동자: 쳇! 기왕이면 좀더 섹시하게 할 수는 없나? (아이를 처든다)

오링: 아아… 그만둬…, 부, 부디 좋으실대로 해 주십시오.

주점동자: 크히히히, 좋아 좋아. 죽이는데!! 한번 더 부탁해!!

오링: 부디, 저를 마음대로 해 주십시오. 그러니 아이를….

주점동자: 한번 더!

오링: 부디… 마음대로 해 주십시오.

주점동자: 한번 더 해라!!



▲주점동자는 아이를 인질로 오링을 위협한다



▲아이를 구하기 위해 모든 것을 포기하는 오링

오링: 저를… 마음대로 해 주십시오…

주점동자: 크흐흐흐흐. 도저히 못견디겠군! 이리 와라! 좋은 곳에 데려다 주지!!

오링: 부탁이야. 한번만. 단 한번만 그 아이를 안아보게 해줘…. (아이를 건네는 주점동자) 오. 그래그래. 착하지… 건강하거라….

오링은 주점동자에 의해 어딘가로 보내져 버린다

주점동자: 안심해라. 약속은 지킬 테니까. 아참. 그래그래. 네게 주문을 걸어주마. 크크크… 될 수 있는 대로 아빠. 엄마 몫까지 오래 살아야지.



▲이 저주로부터 일족의 고난의 역사는 시작된다

시체를 넘기 전에 ~시스템 완전공략~

나의 시체를 넘어서 가라는 수많은 커맨드를 비롯, 다양한 이벤트와 요소들로 가득 차 있어 즐기기 이전에 상당한 부담을 갖게 될지도 모른다. 따라서 이번 공략에서는 게임을 진행하는데 필요한 커맨드와 진행상 이해를 돕기 위한 각종 요소들을 중심으로 단계별 화면을 통해 설명하도록 하겠다.



초기 선택화면▶

초기선택화면

오프닝이 끝난 뒤 스타트버튼을 누르면 주제가「하나(花)」가 잔잔하게 흐르는 가운데 다섯 개의 선택메뉴가 나타난다.

1. 개시(開始)

① 신규(新規) - 게임을 처음 시작할 때 선택

② 계속(継続) - 저장해 둔 게임을 계속한다

2. 서장(序章)

- 오프닝을 감상한다



▲1년 9개월이 최장수(?)기록

3. 역사(歷史)

●역대 용자록(歷代勇姿錄) - 역대 인물들의 분야별 순위와 초상을 볼 수 있다. 종목은 마음(心自慢), 기술(技自慢), 체력(體自慢), 기타(他自慢)로 나뉘어져 있으며 마음, 기술, 체력은 다시 화(火), 수(水), 풍(風), 토(土)의 네 부문으로 나뉘어진다. 기타에는 소질(素質自慢), 기력(技力自慢), 장수(ご長壽自慢), 다산(子澤山自慢), 전승점(戰勝点自慢)의 재미있는 다섯 부문이 있다.



◀스티커사진 분위기의 다양한 배경 프레임. △버튼으로 이름도 확인할 수 있다

●가족사진(家族の寫眞) - 플레이 중 사진점(幻燈屋)에서 촬영한 사진을 볼 수 있다. 30매까지 저장이 가능하다.

●비장미인화(秘藏美人畵) - 초상화점에서 구입한 미인화를 감상할 수 있다. 12종의 미인화를 모두 모아보자.



▲그림속 주인공의 이름과 간단한 설명이 붙어 있다

4. 양자(養子)

양자연조의 의례를 통해 다른 가문(플레이어)과 자손을 교환한다. 유전자정보의 특성을 잘 고려하여 양자를 받으면 효과적인 진화가 가능해지므로 여건이 허락한다면 한번 시도해 보는 것도 재미있을 것이다.



▲양자연조의 의례. 슬롯1에는 본가의 카드, 슬롯2에는 양자를 받는 플레이어의 카드를 삽입한다



◀분사의 의식을 집행한다. 요령은 양자와 동일

5. 분사(分社)

우지가미(조상신)를 다른 가문으로 보내 섬기도록 한다. 신은 자손과 달

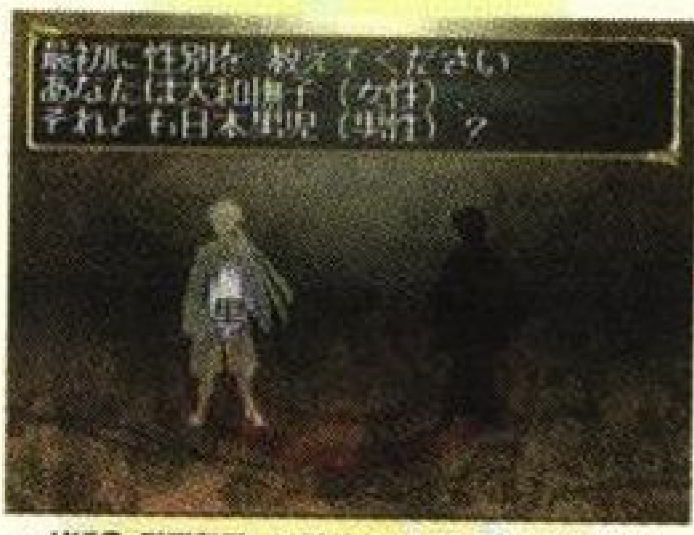
리 수명에 제한이 없으므로 뛰어난 능력의 신을 맞아들이면 대대로 가문번영에 도움이 된다. 또한 이때 보내지는 우지가미는 본래 자기 가문의 성을 그대로 가지고 가므로 조상신을 분사시키는 플레이어는 다른 사람이 자기 성을 가진 신을 섬긴다고 하는 자부심을 느낄 수 있을 것이다.

새로운 가문을 일으킨다

신상명세 입력

초기화면의 개시에서 신규를 선택하면 가문의 성과 초대당주의 신상명세를 입력하는 화면이 나온다. 다른 게임에서와는 달리 여기서는 「혈맥」이 설정전반에 걸친 가장 중요한 요소이므로 여기서의 결정이 게임의 감동과 재미에 커다란 영향을 미칠 수도 있다. 자신만의 가문을 창시한다는 기분으로 신중히 결정하도록 하자(여기서는 편의상 성은 타치바나(橘), 초대 당주는 오오토리(鳳)로 하겠다).


▲생년월일의 입력. 소화50년은 1975년이다


▲성별을 결정한다. 능력상 큰 영향은 없으나 처음에 교합을 가질 상대 신의 성별이 좌우되므로 알아서 선택하자


▲성을 입력한다. 성은 자손대대로 계속 이어질뿐더러 분사시키는 우지가미에게까지 붙어 다니는 것으므로 신중히 결정하길 바란다. 입력은 한자의 음, 획수, 부수 등으로 할 수 있는데 정 어려운 사람은 '위임(委任)'을 선택하도록 하자


▲초대 당주의 이름을 입력한다. 초대 당주의 이름은 후대 당주에게도 세습되므로 자신의 이름이나 가장 좋아하는 이름을 붙여주자

예상소요시간의 선택

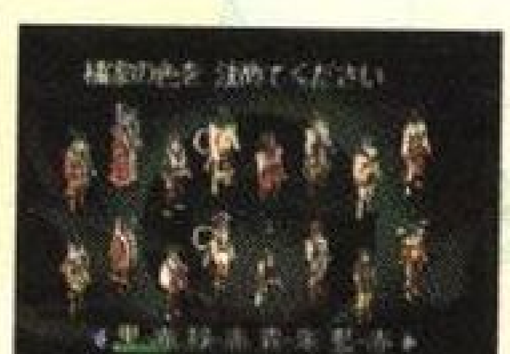
신상명세의 입력이 끝나면 게임의 예상소요시간을 선택할 수 있는데 이는 시간이 흐르는 속도나 경험치, 적의 체력, 소지금 등에 영향을 미친다. 종합적으로 볼 때 이는 게임진행상의 난이도 설정이라 보아도 무방할 것이다. 이 모드는 게임진행 중에도 언제든 변경이 가능하므로 우선 적당한 것을 선택해 진행하다가 필요한 경우에 바꾸어도 괜찮을 것이다.

종류	예상클리어시간	설명	수치상 비율
싹둑 모드(あっさりモード)	20~30시간	시간은 정말 없는데 그래도 게임은 하고 싶다는 사람에게 적격. 말 그대로 시원시원한 진행이 가능하다. 전투 및 이벤트 등 즐길 것은 모두 즐기면서 다이제스트판으로 쌈박하게 끝낼 수 있다. 하지만 롤플레잉 매니아에게는 너무 싱거울지도…	전투경험치 250%, 괴물의 체력 75%, 괴물의소지금 200%
제대로 모드(しっかりモード)	30~50시간	바쁘긴 하지만 롤플레잉의 맛을 제대로 즐겨보고 싶다는 사람에게 추천. 싹둑 모드에 비해 균형 잡힌 진행이 가능하다	전투경험치 175%, 괴물의 체력 88%, 괴물의 소지금 150%
차분히 모드(じっくりモード)	50~100시간	롤플레잉 게임의 감동은 투자한 시간과 노력에 정비례한다고 생각하는 사람에게 권하고 싶은 모드. 웬만한 매니아라면 충분히 만족할 수 있을 것이다	전투경험치 125%, 괴물의 체력 94%, 괴물의 소지금 125%
듬뿍 모드(どっぷりモード)	100시간~	게임의 클리어가 다가오는 것이 아쉬운 사람에게 권하고 싶은 모드. 플레이의 동기자체가 엔딩이 아닌 「플레이」인 사람이라면 견뎌낼 수 있을 것이다. 특별히 '나의 시체를 넘어서 가라'에 애착을 가진 분이나 「할 일이 없는 분」께 권한다	전투경험치 100%, 괴물의 체력 100%, 괴물의 소지금 100%

최초의 교신(交神)

주점동자는 오오토리 일족의 복수를 우려해 그 후손에게 두 가지의 저주를 걸었다. 그 하나는 단명(短命)의 저주로 오오토리 일족의 후손은 다른 사람보다 수십배나 빨리 성장하고 수년 내에 사망하게 되는 것이다. 다른 하나는 종절(種


▲최초의 교신. 네 명의 신가운데 하나를 선택하여 자손을 만든다


▲의복의 색상조합을 선택한다


▲드디어 역사는 시작된다. 「불굴의 타치바나 일족」(제목은 랜덤)

絶)의 저주로 오오토리 일족은 다른 인간과의 사이에서 자손을 낳지 못한다는 것이다. 이 저주는 주점동자를 쓰러뜨리지 않는 한 언제까지고 계속된다고 한다. 하지만 천계의 신은 이들에게 자신들과의 교합을 통해 종족을 이어갈 수 있는 기회를 주기로 한다. 그것은 신과의 교합으로 대를 이어가면서 가문의 번영을 꾀하여 주점동자를 타도한다는 일족의 숙명인 것이다.

신은 화, 수, 풍, 토 네 신과의 교신으로 최초의 자손을 만들게 하고 의복과 장비를 선물한 뒤 이츠카(イツ花)라는 여자를 가문의 집사로 파견한다.

신에 따르면 주점동자를 타도하는 그 날, 오오토리는 저주에서 풀려 지상으로 부활하게 된다고 한다.

가문의 운영

일족의 본거지라 할 수 있는 쿄토에서의 커맨드는 상당히 많아 보이지만 실제로 자주 사용되는 것은 일족, 출진, 교신, 도구, 부흥 정도이다. 가문을 번영시켜 주점동자를 타도할 힘을 기르기 위해서는 우선 그 과업을 책임질 인재가 필요하다. 그런데 자손을 위해서는 신과의 교합을 가져야 하고, 그를 위해서는 봉납점이 필요하며, 봉납점은 토벌을 통해 획득이 가능하다. 기본적인 흐름은 대충 이런 것이다. 순환관계를 순서대로 보면「토벌 → 봉납점 획득 → 교신 → 자손 → 가문성장 → 토벌」과 같이 된다. 또한 이와 병행하여 토벌 및 상장(주식)등에서 벌어들인 돈을 쿄토의 부흥에 투자하여 무기 및 방어구 등 장비체계와 각종 지원시설도 발전시켜야 한다. 이제 커맨드별로 관련된 주요사항을 살펴보기로 하자.

쿄토(京の都)



◀쿄토에서의 메인 커맨드 화면

1. 일족(一族)

① 개인정보(個人情報)

각 개인별 상세 정보를 확인하는 메뉴로 기본적으로 상태(狀態), 장비(裝備), 술(術)을 볼 수 있으며 생후 2개월간의 자습기간에는 훈련(訓練)이 추가된다. 훈련은 실전부대에 투입되기 전 자습기간동안 지도자를 임명하여 집중적으로 사사를 받게 하는 것으로 자습상태로 두는 것보다 훨씬 높은 성과를 기대할 수 있다. 훈련의 성과는 지도자의 능력과 훈련자의 소질에 따라 좌우되며 직계혈통의 동일직업을 가진 후손에 한해 오의(奧義)를 전수할 수 있다. 오의를 전수하지 못한 채 그 습득자가 사망하면 후손은 자신의 힘으로 다시 그 오의를 터득해야 하므로 전수 관리를 잘 해서 후손이 조기에 성장할 수 있도록 해 주는 것이 좋다.


▲개인별로 상태를 확인하고 조치를 취한다



▲훈련을 통해 오의를 전수할 수 있다

② 출격준비(出擊準備)

● 출격대 지명(出擊隊指名)

토벌에 나갈 파티를 지명한다. 파티구성은 최대 4명까지 가능하며 자습이나 훈련을 끝내고 실전부대에 투입된 자에 한해 지명할 수 있다. 출격대 지명을 끝내면 이츠카가 자동적으로 최강장비를 장비시켜 주는데 여기서 지명한 순서에 따라 장비를 분배하므로 유의하도록 하자.


▲출격대를 지명한다. 임명 및 해임은 모두 ○버튼

● 대장 변경(隊長變更)

당주가 출격시에는 고정적으로 당주가 대장의 역할을 맡지만 그렇지 않은 경우에는 임의로 대장을 지정해 줄 수 있다.

● 진형 변경(陣形變更)

전투시 전후위치를 지정한다. 위치에 따라 공방의 효율이 달라지므로 통상 롤플레잉과 마찬가지로 검사, 파괴사 등 중장비가 가능한 캐릭터는 전열에 배치하고 무용수, 궁사 등은 후열에 배치한다. 하지만 전투시에도 턴을 소비하지 않고 전후위치를 변경할 수 있으므로 대략적인 디폴트를 잡아둔다는 기분으로 지정하도록 하자.


▲전투시의 초기 전후 위치를 지정한다

③ 도구 선별(道具選別)

메인메뉴의 도구와 동일하다. 다만 여기서는 일족의 상태에 따른 즉각적인 판단이 가능하므로 보다 편리하게 도구를 관리할 수 있다.

④ 최강 장비(最强裝備)

이츠카가 최강장비를 자동적으로 장비시켜 준다. 장비를 일일이 비교하고 장비하는 복잡한 작업을 단축시켜 주기 때문에 매우 편리하지만 이는 단순히 장비의 성능 수치만을 기준으로 한 것이므로 필요에 따라 장비의 속성과 같은 자세한 부분을 확인할 필요가 있다.


▲연령의 분포를 한눈에 볼 수 있다

⑤ 배치 변경(配置變更)

1〉화면구성(畵面構成) - 전체화면의 인물정보 표시방법을 변경한다.

2〉배열변경(並び替え) - 출생순서대로 되어 있는 기본배열을 임의대로 변경한다. 주로 사용하는 출격멤버를 모아놓고 볼 때 편리하다.

● 건강관리(健康度)

전투등에서 상처를 입어 건강도가 바닥난 상태에서 귀환하게 되면 수명이 단축되고 심한 경우는 그대로 명을 다하지 못하고 세상을 뜨는

경우도 있다. 그렇다면 건강도는 왜 떨어지는 것인가. 전투중이나 이동중 체력이 떨어진 상태로 계속 있으면 건강도가 조금씩 떨어지게 된다. 그리고 피로는 달이 바뀌면서 집중적으로 쌓이게 되는데 이 경우 체력, 공격력, 방어력, 민첩성과 같은 모든 신체적 요소들이 떨어지면서 건강도 해치게 된다. 따라서 1개월을 초과하는 장기원정은 가급적 삼가는 것이 일족의 보존에 있어 좋을 것이다. 그리고 건강은 나이에 따라서도 차이가 있다. 건강도는 1개월마다 일정량 회복이 되는데 젊었을 때는 어지간한 피로는 단번에 회복되던 것이 나이가 들다보면 회복이 더디거나 거의 안되게 되는 것이다.


▲나이가 들면 건강의 회복속도가 떨어진다

● 충심(忠心)

가문에 대한 충성도를 나타내는 것으로 자습기간을 마치고 실전부대에 투입이 되었음에도 계속 교토에 대기시키거나 전투시 제시하는 3가지 전술을 자주 거부하면 이것이 떨어지게 된다. 충성도가 많이 떨어지면 가출로도 이어질 수 있는데 한번 가출한 사람은 두 번다시 돌아오지 않는다. 특히 마음에 화, 풍이 높은 사람은 가출의 확률도 높다. 이러한 사태를 방지하기 위해서는 고령자나 능력치가 높은 사람의 경우 자습기간에 있는 자손의 지도역할을 맡겨 주고 어쩔수 없이 충성도가 떨어진 사람에게는 소지하고 있는 보물(名品珍品)을 선물하여 충성심을 회복시켜 주어야 한다.


▲보물을 하사하여 가문에 대한 충심을 제고한다

2. 출진(出陣)

● 토벌(討伐)

교토를 나와 미궁으로 오니(鬼)를 토벌하러 가는 것으로 출발전에는 항상 출격대의 건강상태와 휴대품을 확인하도록 하자.

특정지역에 대한 토벌강화월간은 랜덤으로 지정되는데 해당 지역에 가서 토벌활동을 하고 돌아오면 황제로부터 보상금을 받을 수 있다. 이때 보상금은 전승점에 비례하며 보상금의 지급기간은 해당월말까지이므로 기간내에 돌아오지 않고 토벌을 속행할 경우 보상금은 받지 못하게 된다.


▲출진시에는 항상 상태를 확인한다


▲토벌강화월간에는 우측상단에 지정장소가 표시된다

● 선고시합(選考試合)

매년 3월과 8월에는 주점동자 토벌대를 선발하기 위한 선고시합이 열린다. 시합에 참가하지 않고 토벌에 나설 수도 있지만 시합에서는 미궁에서보다도 더 많은 전승점을 획득할 수 있으며 우승시에는 엄청난 상금과 함께 상품도 받을 수 있으므로 웬만하면 참가하도록 하자. 8월 시합은 일반부로 실력에 자신이 있는 사람은 누구나 참가할 수 있으나 3월 시합은 황제로부터 초청장을 받아야만 참가가 가능하다.


시합의 매력은 역시 엄청난 액수의 ▶
상금. 이는 가문의 재정에 크게 도움이 된다

3. 교신(交神)

① 실행(實行)

교신의 의를 행한다. 우선 일가의 인물중 한사람을 선택한 뒤 상대가 되는 신을 선택한다. 교신은 8개월이 지나 원복(元服:일종의 성인의식)을 행한 자만이 할 수 있다. 아직 원복을 하지 않은 사람은 이름이 청색으로 표시되므로 한눈에 구별이 가능하다.


▲교신은 생후 8개월이 지나야 가능하다

② 신 일람(神樣一覽)

교신을 행하기 전에 신들의 리스트를 확인한다. 여기서도 실행과 마찬가지고 필요한 봉납점과 신이 가지고 있는 속성, 그리고 유전정보를 확인할 수 있다.

③ 가계도(家系圖)

일족의 가계가 어떻게 이어져 왔는가를 확인한다. 여기서는 전체적인 교신 결과, 즉 유전정보의 유전관계 등을 일목요연하게 확인할 수 있으므로 향후 교신에 있어서도 참고가 될 것이다.

● 교신의 의례(交神の儀)

신과 교합하여 자손을 받는 의식으로 1개월에 1회만 실행할 수 있다. 당연한 얘기지만 남자는 여신과 여자는 남신과 의식을 행하게 된다. 신이라고는 하지만 자손이 그 자리에서 갑자기 만들어지는 것은 아니고 교합후 1개월이 더 경과하면 이츠카가 자손을 데려다 준다.

교신을 위해서는 봉납점이 필요한데 이것은 신에게 우리 일가가 이만큼 공헌을 했습니다 하는 일종의 공헌 증거로서 오니를 쓰러뜨리면 전승점과 함께 쌓이게 된다.


▲요구하는 봉납점이 높을수록 능력이 높은 것은 당연(?)

● 유전에 관하여

태어나는 자손은 양쪽 부모의 유전정보에 따라 부모의 형질을 그대로 조합하여 물려받는다. 따라서 신을 선택할 때는 이쪽 부모의 단점을 보완해 줄 수 있는 유전정보를 가졌는가는 가장 우선적으로 고려해야 할 것이다. 신의 경우 교신 메뉴에서 부계와 모계 유전정보를 모두 확인할 수 있지만 사람은 두 사람 분의 유전정보를 모두 알 수는 없다. 하지만 교신의 의례 도중 전체적인 유전정보가 순간적으로 표시가 되므로 이를


▲철저한 비교 분석만이 일족의 유전적 발전으로 이어진다

통해 능력과 소질의 분포를 대략적으로는 파악이 가능할 것이다.

태어난 자손은 해당 대에서 혼합된 부모의 능력 가운데 절반만을 표면적으로 드러내는데 이 절반을 소질이라고 하며 그 사람의 성장이나 특기, 성격 등에 크게 영향을 미치게 된다. 그리고 그 사람의 아들이나 손자대에서 나머지 소질이 개화하는 경우가 있는데 이를 격세유전이라 한다. 따라서 기대한 능력치가 바로 나오지 않았다고 해서 실망할 필요가 없는 것이다.


▲직업선택 화면

●직업의 결정

이츠카가 자손을 데리고 오면 바로 이름을 지어주고 직업을 결정하게 된다. 직업은 유전적특성과 장래를 고려하여 정하는데 그 특성을 간략히 살펴보면 다음과 같다.

직업	특성
검사(剣士)	검사는 공격범위가 좁은 대신 망치다음으로 위력적인 도검류를 사용할 뿐 아니라 방어구도 파괴사와 같은 중(重)장비를 선택할 수 있다. 파티의 중심축으로 활용하기에 적격이다
창술사(槍使い)	전열에서는 적의 횡1열을 공격할 수 있을 뿐 아니라 공격력도 검사에 비해 그리 뒤지지 않는다. 게다가 방어구도 대장비까지 착용할 수 있기 때문에 활용하기에 따라서는 검사의 자리를 대신할 수도 있을 것이다
권법가(拳法家)	전열에서 전열의 적 1명만을 공격할 수 있고 도검에 비해 주먹의 위력이 조금 떨어지긴 하지만 회심의 일격과 연속공격, 그리고 신속한 선제공격이 매력인 직업이다. 장비는 중(中)장비까지밖에 착용이 불가하지만 권법가의 장비는 모두 가격이 싸므로 나름대로 활용할 곳이 있을 것이다
파괴사(壊し屋)	공격력에 있어서는 타의 추종을 불허하지만 속도가 느려 회피당하기가 일쑤이다. 게다가 술의 위력도 고만고만…. 하지만 방어구는 중(重)장비까지 사용이 가능하므로 공방은 모두 탄탄하다. 상대와의 격차가 커서 도박을 해야할 필요가 있을 때 데리고 나가 보면 어떨까?
대통사(大筒士)	산탄형 무기를 사용하면 전열에서 적 전원을 공격할 수 있는데다 위력도 상당하니 공격면에서는 가장 유용할 수도 있다. 하지만 방어구는 경장비밖에 사용이 불가하므로 전열에 내세우기는 좀 꺼려지는 직업. 적의 대장을 쓰러뜨리기 위한 저격수로 활용하기에는 적격이다
무용수(踊り子)	전후열 어디에서나 적 전후열 중 1열을 공격가능하나 위력은 신통치 않다. 게다가 방어구도 경장비 밖에 사용이 불가하니 기본적인 공방은 거의 최하위 수준. 하지만 기술의 성장이 빠르고 술(術)에 있어서는 타의 추종을 불허하며 재미있는 오의를 많이 가지고 있으므로 한번쯤 익혀볼만한 직업이다
치도사(薙刀士)	전열에서는 적 전열을 단번에 베는데다 위력도 상당하므로 미궁에서 조무래기들을 상대할 때 더없이 편리한 직업이다. 방어구 역시 대장비까지 사용이 가능하므로 방어도 문제없다.
궁사(弓使い)	전후열 어디서나 적을 자유롭게 공격할 수 있고 위력도 도검류에 필적하나 방어구를 중(中)장비까지밖에 사용하지 못하는 것이 유일한 단점이다. 후열에 놓고 검사의 공격보조로 사용하거나 저격수로 활용하자

●지남서(指南書)

각각의 직업에는 그 직업을 익히는데 필요한 교본이라 할 수 있는 지남서가 있다. 따라서 처음에는 3개의 직업밖에는 선택할 수가 없는데 나머지 지남서는 각 미궁의 오니들에게서 획득이 가능하다. 전투시 슬롯에서 지남서가 보였다면 반드시 해치워 얻도록 하자. 지남서를 가진 오니들의 위치는 다음과 같다.

지남서	미궁
창의 지남(槍の指南)	상익원(相翼院)
권의 지남(拳の指南)	구중루(九重楼)
퇴의 지남(槌の指南)	조거천만궁(鳥居千万宮)
통의 지남(筒の指南)	친왕진혼묘(親王鎮魂墓)
선의 지남(扇の指南)	홍연의 사당(紅蓮の祠)

●자택의 증축

교신에 의해 일족의 인원수가 일정한도이상 늘어나게 되면 이츠카가 집의 증축을 건의한다. 집을 증축하지 않으면 더 이상의 인원증가가 불가하므로 조건이 만족될 경우 반드시 실행하도록 하자.

●행방불명인 신들은 어디에?

신 일람을 보면 얼굴그림대신 행방불명이라고 적혀있는 신이 있을 것이다. 이들은 천계에서 실종된 신들로서 대부분이 주점동자에 의해 제정신을 잃고 오니의 몸 속에 갇혀 있다. 오니에 갇혀 있는 신을 구해내기 위해서는 주점동자가 그들에게 저주를 거는데 사용한 주의 목걸이(朱ノ首輪)를 벗겨내야 한다. 그런데 주의 목걸이를 벗겨내기 위해서는 각각 특정한 조건을 만족시켜야만 하는데 그것은 오니나 요괴의 이름을 살펴보면 짐작할 수 있을 것이다. 예를 들면 고자옥대장(尻子玉大將)에 갇혀있는 백랑하태랑(白浪河太郎)을 풀어주기 위해서는 출격대의 대장이 같은 이름의 술「백랑(白浪)」을 습득한 상태이거나 흰 파도라는 뜻의 백랑과 연관하여 수계(水系) 여신의 자손이 일행에 포함되어 있어야 하는 식이다. 또한 주점동자를 쓰러뜨리면 그 안에 누군가와 함께 봉인되어 있던 수많은 신들이 한번에 풀려나게 된다.

신을 구해 천계로 돌려보내면 다음 교신부터 해당 신과의 교신이 가능해 진다. 능력이 높은 신들은 대부분 오니에 갇혀있는 경우가 많으므로 전투시 슬롯에 주의 목걸이가 나타나는 오니를 발견하면 여러가지로 해방을 시도해 볼 일이다. 다음은 현재까지 확인된 신의 해방에 관한 데이터이니 참고하기 바란다.

구분	수용 인원수의 변화	비용	비고
제 1단계 증축	6인→10인	20,000	일족이 4인이상으로 늘어난 경우
제 2단계 증축	10인→16인	50,000	일족이 8인이상으로 늘어난 경우

장소	오니의 이름	신의 이름	해방조건(한 가지만 만족하면 가능)
상익원	비늘처녀(ウロコ娘)	하야세노루루(速瀬ノ流流)	대장이 속뢰(速瀬)를 습득, 츠루가노마나히메(敦賀ノ真名姫)를 해방
상익원	고자옥대장(尻子玉大将)	백랑하태랑(白浪河太郎)	대장이 백랑(白浪)을 습득, 64회 이상 격파, 수계여신의 자손이 일행내에 있는 경우
상익원	추녀(醜女)	오월천산녀(五月川山女)	5월에 쓰러뜨린다
구중루	일목입도(一ツ目入道)	타타라진나이(タタラ陣内)	좌목치도(左目ノ雉刀)를 장비, 타타라퇴(タタラ槌)를 장비, 천목일도(天目一刀)를 장비
구중루	야타노쿠로하에(やたの黒蝿)	야타노쿠로하에(やたの黒蝿)	파리잡이(ハエ切り)를 장비, 보궁야타가라스(宝弓ヤタ烏)를 장비
구중루	칠천제팔기(七天斉八起)	칠천제팔기(七天斉八起)	대장이 칠천폭(七天爆)을 습득
조거천만궁	풍차(風の車)	카자구루마노오시치(風車ノお七)	대장이 풍차(風車)를 습득, 치도 대풍차(大風車)를 장비, 풍마신병(風馬慎兵)의 자손이 있는 경우
조거천만궁	토장군(土将軍)	도도로신겐(土土呂震玄)	대장이 토여(土土呂)를 습득
조거천만궁	이나리노 코지로(稲荷ノ狐次郎)	이나리노 코지로(稲荷ノ狐次郎)	열광의 적화가 켜져 있을 때 쓰러뜨린다
백골성	혼(ひょん)	이나바노미유(稲葉ノ美 卯)	백토의 모자(白兎の帽子)를 장비
백골성	대강의집환	대강의 사환(大江ノ捨丸)	대강의 사환(大江ノ捨丸) 귀절환(鬼切り丸)을 장비
홍연의 사당	옴모라키(オンモラキ)	적우근천신(赤羽根天神)	천신궁(天神の弓)을 장비
홍련의 사당	명신소태랑(鳴神小太郎)	명신소태랑(鳴神小太郎)	익황남도(益荒男刀)를 장비
망아류수도	소방주(沼坊主)	만옥현귀(万屋玄亀)	귀갑개(亀甲鎧)를 장비
망아류수도	설녀랑(雪女郎)	육화어전(六ツ花御前)	빙인봉(氷刃の鋒)을 장비
대강산	주점동자(朱点童子)	허공방암비(虚空坊岩鼻)	주점동자 타도시 자동적으로 해방
대강산	주점동자(朱点童子)	모치노하나다이키치(餅ノ花大吉)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	석원전위문(石猿田衛門)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	범핀장군(梵ピン将軍)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	금상천룡마(金翔天竜馬)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	하추방룡실(下諏訪竜実)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	길소천마리(吉焼天摩利)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	상추방룡수(上諏訪竜穂)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	부동태산(不動泰山)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	만주원홍자(万珠院紅子)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	목령침태랑(木霊ノ寝太郎)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	카야미야히미코(茅宮卑弥子)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	우라타마노이요(卜玉ノ壹与)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	나메마츠리츠유히코(嘗祭り露彦)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	파초천람자(芭蕉天嵐子)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	월광천요미(月光天ヨミ)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	경국천유수(鏡国天有寿)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	광무형인(光無ノ刑人)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	상야견풍(常夜見お風)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	일광천토키(日光天トキ)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	뇌왕사자환(雷王獅子丸)	"




▲오니에서 해방시킨 신은 다음달부터 교신이 가능하다


오니속에 갇혀 있던 신을 해방시켰다▶

● 우지가미(氏神)

사망한 일족 가운데 뛰어난 능력을 가진 사람은 이츠카에 의해 우지가미(조상신)으로 추천을 받는데 이를 받아들여 우지가미로 모시게 되면 그 역시 신의 대열에 함께 하게 되고 교신도 행할 수 있다. 하지만 봉납점은 다른 신들과의 형평성을 고려해(?) 능력에 따라 부여되므로 우지가미로 삼는다고 해서 곧바로 직접적인 이득은 보기 어렵다. 결정을 하기 전에 이 사람은 그냥 보내기에 정말로 아깝다고 생각되는 경우에만 우지가미로 모시도록 하자.


▲우리 집안 성을 가진 신이 당당이 리스트에!

4. 도구(道具)


▲도구화면

① 휴대→창고(携→蔵)

휴대하고 있는 물품을 창고에 보관한다. 휴대자루의 최대 보관량은 30개이므로 출진시에는 전투에 불필요한 잔여장비나 명품진품등을 창고에 넣어 두고 최소한의 회복아이템 정도만을 휴대한 채 나가는 것이 좋다. 자칫 휴대자루에 여유공간이 없을 경우에는 미궁에서 획득한 보물을 눈물을 머금고 포기하거나 소지물품을 버려야 하는 일도 있기 때문이다.


▲출진시에는 가급적 휴대자루를 비워두자

② 정리

① 직접정리(自分で) - 직접 아이템을 1개씩 이동하여 위치를 바꾼다
② 강한순서(強い順) - 성능이 강한 순서대로 자동 정리한다. 장비를 일목요연하게 확인할 수 있다
③ 많은순서(多い順) - 수량이 많은 순서대로 자동 정리한다. 주요 소모품의 개수를 확인하는데 유용하다
④ 50음도순서(50音順) - 가나 순서대로 자동정리한다

③ 처분(處分)

① 매각(賣る) - 명품진품이나 필요없게 된 장비등을 매각하여 재정에 보탠다
② 수여(授與) - 명품진품을 일족에게 수여하여 충성심을 높이는데 사용한다

④ 창고→휴대(蔵→携)

창고에 보관되어 있는 물품을 휴대자루에 담는다.

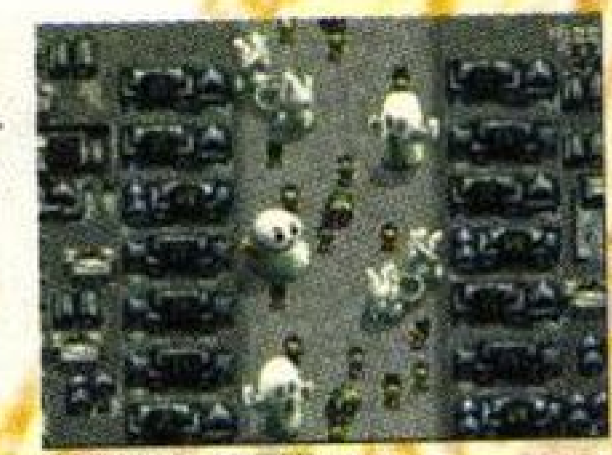
5. 부흥(復興)

자금을 투자함으로서 주점동자를 필두로 한 오니들에 의해 파괴당한 쿄토를 재건하는 것이다. 쿄토의 부흥이 이루어지면 그에 따라 간접적으로 일족의 비원달성에도 크게 도움이 되는데 그 내용은 다음과 같다.

① 투자(投資)

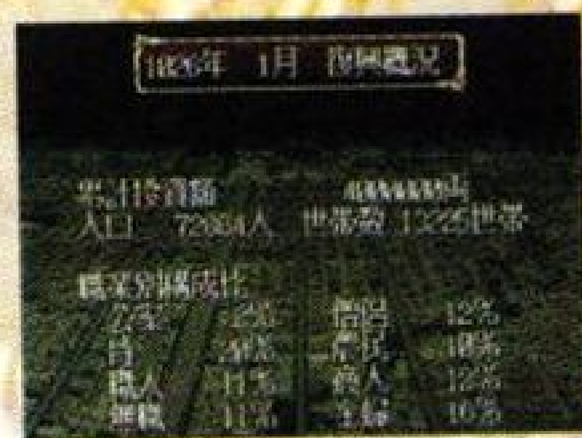
② 거리(町)

쿄토가 번영함에 따라 변화해 가는 거리의 모습을 직접 확인 할 수 있다.


▲눈축제가 부활했다!

③ 개황(概況)

총인구와 세대수, 그리고 직업분포를 확인할 수 있다. 투자 판단에 중요한 자료가 되므로 참고하자.


▲쿄토의 전반적인 발전도가 한눈에 보인다

6. 시설(施設)

① 한방약점(漢方藥屋)

한방약을 복용하여 건강도를 회복할 수 있으나 회복량에 비해 가격이 상당히 비싼 편이다. 시간보다 돈이 남는다고 판단되는 경우나 긴급한 회복이 필요할 경우 활용하자


◀하나같이 별난 이름뿐. 한방약점 주인의 취미가 고약한 듯 하다

② 상장소(相場屋)

일종의 증권투자와 비슷한 것으로 쌀(米), 소금(鹽), 콩(豆), 보리(麥), 종이(紙), 면(綿), 마(麻), 탄(炭)의 8품목 중 하나에 투자하여 시세차익을 노리는 재산증식수단중 하나이다. 이변이 없는 한 어느정도 규칙적인 흐름을 타므로 저점매수의 원칙만 지키면 크게 손해는 보지 않을 것이다.


▲투자의 기본은 안전이야 안전~(?)

③ 사진점(幻燈屋)

사진을 찍는 곳으로 최대 30매까지 보관이 가능하다. 생일이나 승전축하기념등으로 찍어두면 재미있을 듯.


▲발전이 이루어질수록 보다 다양하고 고급스러운 프레임을 사용할 수 있다

구분	설명
상업부문(商業部門)	상업부문에는 무기점, 방어구점, 잡화점, 장식품점이 있는데 발전이 이루어짐에 따라 구입가능한 품목이 늘어나고 성능 좋은 장비도 구할 수 있게 된다. 전투준비에 있어서 가장 중요한 투자라 할 수 있다.
종교부문(宗敎部門)	종교부문으로의 투자가 이루어져 사원이 건축되고 사람들의 신앙심이 두터워지면 신들이 그에 대한 보답으로 봉납점을 어느정도 할인(?)해 준다. 또한 특정한 조건이 만족되면 일족의 업적을 기리는 종교적 기념비가 세워지거나 축제가 부활하기도 하는데 그러한 경우에는 봉납점이 대폭 하락하게 된다. 볼거리도 많아지고 실질적으로도 도움이 되는 유용한 투자분야라고 하겠다.
오락부문(娛樂部門)	여기에 투자를 하면 사진점이나 초상화점 등이 발전하게 되며 게임진행과는 별반 관계가 없지만 갖가지 재미있는 요소들을 맛볼 수 있다. 미인도가 너무 보고 싶다거나 돈이 남아돌아 소지금의 자릿수가 부족할 경우에 투자하도록 하자.
공공부문(公共部門)	상장소나 한방약점에 해당된다. 상장소는 있어도 그만 없어도 그만이지만 한방약점은 거액을 들여서라도 건강을 회복할 필요가 있을 때 중요한 곳이므로 절대적인 투자가 필요하다. 그리고 공공부문의 성장을 위해서는 다른 세 부문의 균형있는 발전도 필요하므로 적절히 밸런스를 맞춰 투자하도록 하자.

④ 초상화점(姿繪屋)

미인도를 구입할 수 있는 곳으로 여기서 구입한 그림은 타이틀 화면 메뉴의 역사-비장미인화에서 감상할 수 있다. 발전이 이루어지면 그림의 종류가 다양해진다.



구입한 그림을 잠시 보여준다

7. 매매(賣買)

① 구입(バーンと＊! 買ってこい)

이츠카에게 시켜 물건을 사오게 하는 메뉴. 상점들은 대부분 계절이 바뀔때마다 세일을 하므로 해당 시기에 맞춰 일괄적으로 쇼핑을 하면 효과적이다.

② 매각(バーンと＊! 賣ってこい)

불필요한 물품을 매각시키는 것으로 도구메뉴의 매각과 동일하다.

③ 구입물품중 최강장비(買ったもので最强裝備)

구입한 물건중 최강장비를 자동적으로 판단하여 장비시킨다.

8. 연보(年譜)

① 일족사

일족의 발자취를 확인할 수 있다. 대장오니타도나 대회참가, 인물의 탄생과 사망등 주요사건이 기록되어 있다.



▲플레이의 기록이 그대로 일족의 역사가 된다

② 가계도

교신의 가계도와 동일.

9. 설명(說明)

게임전반에 걸친 자세한 사항들이 기록되어 있다. 게임이 진행됨에 따라 새로운 사항이 추가 되기도 하므로 수시로 확인해 보자.

10. 휴양(休養)

해당 월의 지시를 끝내고 다음월까지 휴식을 취하는 것으로 건강도의 회복이나 출진에 필요한 인원의 양성이 필요할 때 실행한다.

11. 설정(設定)

게임의 사운드, 대화와 전투메시지의 표시 속도, 나레이션의 실행여부, 진행모드의 종류를 설정한다.

12. 세이브(SAVE)

게임의 데이터를 저장한다. 데이터는 메모리카드 1매에 무조건 1개만을 저장할 수 있으며 6개의 블록을 차지한다.

미궁(迷宮)

1. 돌격(突擊)

미궁으로 진입한다. 일단 진입하면 귀환 외에는 다시 돌아올 수 없으므로 신중히 판단하자.



▲미궁진입 화면

2. 귀록(鬼錄)

해당 미궁의 오니 중에 한번 이상 격파한 적이 있는 것들의 목록을 볼 수 있다.



몬스터 도감(?). 적의 능력치와 특성을 파악하는데 크게 도움이 된다 ▶

3. 보물(寶物)

해당 미궁에서 획득한 보물 목록을 볼 수 있다. 무기, 방어구, 권물, 명품, 기타의 다섯분야로 각각의 목록별 순위와 회수율 등의 확인이 가능하다.



▲미궁에서 더 이상 건질 것이 있는지 여부를 판단할 수 있다

4. 복귀(戻る)

미궁선택화면으로 되돌아 간다

● 출진에 앞서

전투의 승리조건은 상대편 대장(隊長)의 타도이다. 따라서 전황이 불리할 경우 적의 대장만을 집중공격하여 쓰러뜨리면 전투는 아군의 승리로 처리되고 위기도 모면할 수 있는 것이다. 하지만 그러한 경우 전승점은 대장에 해당되는 만큼만 받을 수 있으므로 유의하자. 또한 상대편 역시 작전상 우리편의 대장을 노리는 경우가 있으므로 패주하여 시간과 돈을 낭비하는 불상사가 발생하지 않도록 하기 위해서는 대장의 체력상태에 특별히 관심을 가져주어야 할 것이다.



◀대장을 집중공격하여 시간을 절약한다

● 미궁에서의 이동

미궁에서 이동시에는 항상 건강도에 유의하면서 아군전원의 체력을 거의 가득찬 상태로 유지시켜 주도록 하자. 그리고 아직 전술이나 미궁에 적응이 안된 초기에는 회복도구나 술을 아낌없이 사용하는 것이 좋다. 괜히 돈 조금 아끼려다 건강회복이나 인명보충에 엄청난 돈과 봉납점을 쏟아붓게 되기가 십상이기 때문이다.

동굴이나 미궁에서 토벌도중 쿄토로 돌아갈 필요가 있을 경우에는 언제든 메뉴를 불러 「귀환」을 실행하자. 이는 미궁의 어떤 구석에서도 실행즉시 자동으로 돌아갈 수 있으므로 귀환길 걱정 없이 싸울 수 있는데 까지 싸우다가 술과 도구가 바닥나거나 기타 귀환사유가 발생했을 때 훌쩍 사라져 버릴 수 있는 매우 편리한 커맨드이다.

이동중 ×버튼을 누르면 달리기가 되는데 이의 활용방법은 크게 두가지로 볼 수 있다. 하나는 오니들을 피해 단시간내에 미궁의 심부에 도

달하기 위한 시간절약의 수단이고, 두 번, 로는 오니의 측면이나 후면으로부터 충돌해 들어가 선수를 취하기 위한 것이다. 선수를 취하면 전황이 유리해지는 것은 당연하다. 하지만 달리는 동안에는 피로 역시 2배의 속도로 쌓이게 되므로 이동시간이 아닌 거리에 기준해서 신경을 써 주어야 할 것이다.


▲월말이 되면 토벌의 속행여부를 물어온다


▲오른쪽으로 페인트를 주고 들어서면 순간적으로 왼쪽측면을 공략한다


▲선수를 취했다!

●전투에 관하여

** 전승점(戰勝点)*

전투가 시작되면 슬롯이 돌면서 돈이나 아이템이 표시되는데 여기서 승리시의 전리품이 결정되는 것이다. 흰색문자로 표시되는 것은 이미 입수한 것이고 황색은 아직 손에 넣지 못한 물건이다. 또한 세 개의 슬롯에 모두 같은 물품이 나오면 전승점이 2배가 되고 그것이 모두 ★표시일 경우에는 3배의 전승점을 획득하게 된다.


왓! 전승점 3배닷!▶

** 열광의 적화(熱狂の赤い火)*

미궁에서 이동시에는 좌측상단에 1개월 중 남은 시간을 나타내는 8개의 불꽃이 타오르고 있는데 여기에 랜덤으로 붉은색이 들어가 있는 경우가 있다. 이것이 바로 열광의 적화(熱狂の赤い火)로 이 시기에 전투를 행하게 되면 각종 희귀아이템이 슬롯에 마구 걸려들게 된다. 또 ▲한 주의 목걸이(朱ノ首輪)가 걸릴 확률도 매우 높아지는데 일반 오니의 경우는 거의 이 열광의 적화 시간을 이용하는 것으로서 신의 해방이 가능하다.


열광의 적화가 떳다! 이때가 찬스!▶

** 퇴각(退却)*

전투중에 전황이 불리한 경우에는 퇴각을 할 수 있는데 여기서는 일반적인 롤플레잉 게임에서와 같이 「도주에 실패했습니다」「적에게 포위당했습니다」라는 메시지는 나오지 않는다. 왜냐하면 도망을 못 가면 죽어야 하는데 그러면 복수를 할 수 없으니까… 2년도 못사는데…(^^;). 그러나 퇴각(退却)은 선택한 다음턴에 이루어지며 선택한 캐릭터 1명에게만 해당이 된다는 제한이 있다. 그러니 전원 퇴각을 위해서는 적의 공격을 한동안 받아내는 대가를 치러야 하는 것이다.


◀필요하면 미련없이 퇴각하자. 권토중래는 이때를 위한 말이었던가?

** 술(術)*

술은 마법과 같은 것으로 권물(卷物)을 획득한 상태에서 마음이나 기술의 능력이 받쳐 주어야만 습득이 가능하다. 또한 술은 여럿이 협력해서 발동시킬 수도 있는데 이를 병행기(併せ技)라 한다. 병행기는 같은 술을 습득한 사람이 여러 명 있을 때 사용할 수 있는데 먼저 선행자가 술을 사용하면서 단독(單獨)과 병행(併せ) 가운데 병행을 선택하여 병행기를 선언한 뒤 다음 후행자가 계속해서 같은 술을 실행함으로서 이루어진다. 이때의 위력은 사람수가 아닌 술의 병행횟수에 따라 증폭되며 2번 반복은 3배, 3번 반복시는 5배 와 같은 식으로 증가한다. 이는 당주의 반지와 칠광의 구슬외에 사용할 수 있는 위기탈출 수단이 될 수 있으므로 적절히 활용하도록 하자.


▲병행기를 선언


▲엄청난 위력의 병행기 발동!


▲같은 술을 반복한다

** 오의(奧義)*

오의는 해당직업의 필살기라 할 수 있는데 마음, 기술, 신체가 모두 일정 수준이상 성장하면 자동적으로 익힐 수 있게 된다. 이는 직업별로 최대 4개까지 습득할 수 있는데 오의의 습득은 창작이나 재현, 직계혈통간의 전수로 이루어진다. 오의의 명칭은 최초창작자의 이름을 따서 오오토리(鳳)가 창작자라면 진공검오오토리(眞空劍鳳)와 같은 식으로 이름이 붙게 된다.

오의는 전투메뉴의 「기타(他)」에서 선택할 수 있는데 통상공격에 비해 위력이 뛰어난 반면 상당한 건강도를 소모하므로 보스전등 긴급시외에는 사용하지 않는 것이 좋다. 오의의 전수는 같은 직업의 직계자손 1명에게만 훈련을 통해 행할 수 있다.


▲생명을 불살라 발동하는 오의의 위력은 상당하다

** 전투중 위기에 처했을 때*

• 당주의 반지(當主ノ指輪) : 가문의 당주임을 증명하는 반지로서 당주 교대시 전수되는 가보이다. 초대 당주의 아버지이자 당대 최고의 검사였던 겐타의 혼이 깃들어 있다고 전해진다. 전투중 「기타(他)」에서 당주의 반지를 선택하여 사용한다.

• 칠광의 구슬(七光の御玉) : 전투중 「도구(道具)」에서 사용하면 사용자의 부모에 해당하는 신이 나타나 도와준다. 단, 우지가미(氏神)와 양자(養子)는 사용이 불가능하다.



▲한번의 토벌에서 단 1회뿐이지만 위력은 절대적이다. 대장오니를 상대할 때 활용하자



◀질광의 구슬로 위기탈출! 신의 능력에 따라 효과는 천차만별이다

※ 월별 고유 이벤트 일람표

계절	월	출진가능월	선고대회	대매출(할인)	토벌강화월간
겨울	1월				랜덤
	2월			★	
봄	3월		선발		
	4월				
	5월			★	
여름	6월	백골성			
	7월	=			
	8월	=	자유참가	★	
가을	9월				
	10월				
	11월	대강산		★	
겨울	12월	=			

데이터 베이스

도구

아이템명	효과	입수처	가격
약엽의 환약(若葉/丸薬)	아군1명의 체력을 소회복	잡화점LV1	30
상반의 비약(常磐/秘薬)	아군1명의 체력을 중회복	잡화점LV3	70
만금로(万金露)	아군전원의 체력을 중회복	잡화점LV7	300
대감로(大甘露)	아군전원의 체력을 특대회복	천왕진혼묘	?
신천수(神泉水)	아군1명의 상태이상을 회복	잡화점LV1	50
조령단(招霊丹)	아군1명의 기력을 소회복	대강산 외	(400)
신명단(神明丹)	아군1명의 기력을 대회복	잡화점LV8	4000
강장심화약(強壮心火薬)	아군1명의 마음의 화를 미량 증진	천왕진혼묘	(30)
강장심풍약(強壮心風薬)	아군1명의 마음의 풍을 미량 증진	대강산 외	(30)
강장체화약(強壮體火薬)	아군1명의 몸의 화를 미량 증진	천왕진혼묘 외	(90)
강장체수약(強壮體水薬)	아군1명의 몸의 수를 미량 증진	천왕진혼묘 외	(65)
강장체풍약(強壮體風薬)	아군1명의 몸의 풍을 미량 증진	대강산 외	(65)
강장체토약(強壮體水薬)	아군1명의 몸의 토를 미량 증진	조거천만궁 외	(90)
강장기화약(強壮技火薬)	아군1명의 기술의 화를 미량 증진	대강산 외	(105)
강장기수약(強壮技水薬)	아군1명의 기술의 수를 미량 증진	조거천만궁 외	(105)
강장기풍약(強壮技風薬)	아군1명의 기술의 풍을 미량 증진	대강산 외	(105)
강장기토약(強壮技土薬)	아군1명의 기술의 토를 미량 증진	조거천만궁 외	(105)
절륜심토근(絶倫心土根)	아군1명의 마음의 토를 약간 증진	천왕진혼묘	(60)
절륜체화간(絶倫體火肝)	아군1명의 몸의 화를 약간 증진	홍연의 사당	(180)
절륜체토근(絶倫體土根)	아군1명의 몸의 토를 약간 증진	천왕진혼묘	(180)
염풍부(炎風の符)	적전열에 화염의 바람으로 대 대미지	잡화점LV1	50
귀독부(鬼毒の符)	적전열에 맹독으로 중 대미지 지속	잡화점LV1	60
남화부(嵐火の符)	적전열을 중심으로 불의 폭풍으로 중 대미지	잡화점LV1	80
메기부(ナマズの符)	적전원에 지진으로 중 대미지	잡화점LV1	120
주금의 부적(呪禁の御札)	주변의 상자등에 설치된 함정을 무효화	잡화점LV4	100

뇌태고부(雷太鼓の符)	적전원에 뇌우로 대 대미지	잡화점LV4	180
해신부(綿津見の符)	적전원에 파도를 충돌시켜 특대 대미지	잡화점LV6	240
파마의 부적(退魔の御札)	주위의 적을 일시적으로 반감시킨다	잡화점LV8	320
칠광의 구슬(七光の御玉)	부모신의 힘을 빌린다	출산시 1개씩 소지	(1400)
인파의 부적(引波の御守)	가장 가까운 입구로 순간이동	잡화점LV2	63
결계인(結界印)	적의 접근을 일시적으로 막는다	잡화점LV3	50
속풍의 부적(速風の御守)	아군의 이동속도를 잠시 대폭 증가	잡화점LV3	75
영봉침(影縫いの針)	주위에 있는 적의 움직임을 잠시 둔화	잡화점LV3	444
화립의 부적(火立の御守)	아군전원의 기술의 화를 증가	잡화점LV4	20
수립의 부적(水立の御守)	아군전원의 기술의 수를 증가	잡화점LV4	20
풍립의 부적(風立の御守)	아군전원의 기술의 풍를 증가	잡화점LV4	20
토립의 부적(土立の御守)	아군전원의 기술의 토를 증가	잡화점LV4	20
인왕수(仁王水)	아군전원의 방어력을 대폭 증가	잡화점LV5	240
역사수(力士水)	아군전원의 공격력을 대폭 증가	잡화점LV5	240
화도석(火渡りの石)	지형으로 인한 대미지를 잠시 무효화	잡화점LV5	110
유수의 보경(有壽ノ寶鏡)	미궁의 구조를 잠시 표시한다	잡화점LV7	125
춘면산(春眠散)	주위 적들의 움직임을 잠시 정지	잡화점LV7	160
암귀산(暗鬼散)	주위 적들의 움직임이 잠시 둔화	잡화점LV7	480
양로수(養老水)	아군1명의 건강도를 소회복	잡화점LV8	8000
축복의 방울(祝いの鈴)	다음 전투에서의 전승점과 봉납점을 2배로 한다	선고대회 외	(1400)
시등적(時登りの笛)	시간의 흐름을 약간 앞으로 되돌린다	백골성 외	(16000)

무기

■ 도검(刀劍)

검사(劍士)의 전용무기. 공격력이 상당히 높고 가장 균형잡힌 무기이지만 적 1명에게만 공격이 가능하며 공격위치의 제약이 심한 편이다.

무기명	공격력	비고 · 입수처	가격 ※()안은매각시가격
초진검(初陣の劍)	17	검사 초기장비	(3)
당죽할(唐竹割り)	21	무기점LV1	176
춘락(椿落とし)	29	무기점LV1	336
파절환(波切り丸)	35	무기점LV1	490
소철(小鐵)	43	무기점LV1	739
이목엽(木の葉二ッ)	48	무기점LV2	921
두할(兜割り)	56	무기점LV2	1254
연삼조도(燕三條ノ刀)	60	무기점LV2	1440
나무치의 검(ナムチの劍)	68	무기점LV2	1849
참마도(斬馬刀)	72	무기점LV3	2073
익황남도(益荒男刀)	78	화속성, 남성전용, 구중루	(1216)
신사검(みそぎの劍)	86	무기점LV3	2958
편엽검(片葉の劍)	90	무기점LV3	3240
명도장선(名刀長船)	94	무기점LV4	3534
진사태도(眞砂の太刀)	102	토속성, 여성전용, 조거천만궁	(2080)
천목일도(天目一刀)	106	무기점LV4	4494
사마직도(邪馬ノ直刀)	114	무기점LV4	5198
니니기검(ニニギの劍)	121	남성전용, 무기점LV5	5856
호검오부(豪劍五ッ釜)	129	무기점LV5	6656

인왕태도(仁王太刀)	133	남성전용, 무기점LV5	7075
몽환참철(夢幻斬鐵)	135	무기점LV6	7290
파리참(ハエ斬り)	140	무기점LV6	7840
흑초권도(黒哨巻ノ刀)	144	무기점LV6	8294
카가이의검(カガイの劍)	152	복속성, 여성전용, 구중루	(4620)
육절골단환(肉切骨斷丸)	160	저주속성, 상의원	(5120)
무악검(鍔なしの劍)	168	저주속성, 천왕진혼묘	(5644)
병고쇄도(兵庫鎖ノ刀)	175	무기점LV7	12250
각반검(ハバキの劍)	181	무기점LV7	13104
보도슬환(寶刀膝丸)	196	지옥구천	(7683)
미검백봉(美劍白鳳)	204	풍속성, 여성전용	(8323)
강마태도(降魔の太刀)	220	무기점LV7	19360
비검월식(秘劍月食い)	228	무기점LV8	20793
삼고검(ミコの劍)	236	남성전용, 무기점LV8	22278
토츠카의 검(トツカの劍)	244	무기점LV8	23814
미검비조(美劍飛鳥)	260	풍속성, 여성전용, 지옥구천	(13520)
군운검(群雲の劍)	268	수속성, 지옥구천	(14364)
마검촌정(魔劍村正)	276	저주속성, 지옥구천	(15235)
귀절환(鬼切り丸)	286	지옥구천	(16359)

■ 치도(雉刀)

치도사(雉刀士)의 전용무기. 전열에서 적 전열전원, 후열에서 적 전열의 1명을 공격할 수 있다.

무기명	공격력	비고·입수처	가격
초진치도(初陣の雉刀)	13	치도사 초기장비	(4)
질풍치도(疾風の雉刀)	15	무기점LV1	90
철감치도(鐵紺の雉刀)	20	무기점LV1	160
유리치도(瑠璃の雉刀)	23	여성전용, 무기점LV2	211
천장봉(千丈鋒)	27	무기점LV2	261
붕붕도(ブンブン刀)	33	풍속성, 조거천만궁	(217)
안마치도(鞍馬の雉刀)	39	무기점LV2	608
인흑치도(刃黒の雉刀)	44	무기점LV3	774
호희장도(豪姫の長刀)	48	여성전용, 무기점LV3	921
자전치도(紫電の雉刀)	54	무기점LV3	1166
카마이타치(かまいたち)	57	풍속성, 백골성	(649)
상륜봉(相輪ノ鋒)	65	무기점LV4	1690
추진의 치도(秋津ノ雉刀)	71	수속성, 여성전용, 상의원	(1008)
비예장도(比叡ノ長刀)	77	무기점LV4	2371
암광인(闇の光刃)	84	화속성, 구중루	(1411)
호국치도(護國の雉刀)	89	무기점LV5	3168
대풍차(大風車)	92	무기점LV5	3385
주룡치도(走龍の雉刀)	96	복속성, 홍연의 사당	(1843)
중진치도(中津ノ雉刀)	101	수속성, 여성전용, 망이류수도	(2040)
적성오로시(赤城おろし)	109	천왕진혼묘	4752
허공일섬(虚空一閃)	117	무기점LV6	5475
날개짓봉(はぶりノ鋒)	130	복속성, 무기점LV6	6760

오진치도(奥津ノ雉刀)	138	수속성, 여성전용, 망아류수도	(3808)
삼견치도(三犬ノ雉刀)	146	무기점LV7	8526
류일문자(流れ一文字)	160	무기점LV7	10240
북두선풍(北斗旋風)	166	풍속성, 여성전용, 백골성	(5511)
위절봉(篝切りノ鋒)	174	무기점LV7	12110
흑발절(黒髪切)	181	무기점LV8	13104
아증장도(阿曽ノ長刀)	187	무기점LV8	13987
후츠치도(ふつノ雉刀)	200	무기점LV8	16000
고소장도(吉嬢の長刀)	204	화속성, 여성전용	(8323)
초치봉(草薙ノ鋒)	210	지옥구현	(8820)

■ 활(弓)

- 궁사(弓使い)의 전용무기. 공격력이 상당히 높고 후열에서도 적진의 어디든 공격이 가능하다.

무기명	공격력	비고·입수처	가격
부러진활(折れた弓)	5	지옥구현	(0)
초진궁(初陣の弓)	16	궁사 초기장비	(4)
조우궁(鳥ノ羽弓)	21	무기점LV2	158
대월궁(月待ちの弓)	25	무기점LV2	250
등권궁(藤巻きの弓)	29	무기점LV2	336
백제궁(百済弓)	35	무기점LV2	490
하현궁(下弦弓)	41	무기점LV2	672
매활(隼の弓)	47	남성전용, 구중루	(441)
목령궁(木霊の弓)	50	토속성, 복속성, 상익원, 조거천만궁	(500)
상현궁(上弦弓)	53	무기점LV3	1123
고취궁(高鷲の弓)	57	무기점LV3	1299
조복궁(調伏弓)	61	무기점LV3	1488
모모타궁(モモタ弓)	66	여성전용, 무기점LV3	1742
무음궁(音無しの弓)	71	저주속성, 백골성	(1008)
파마궁(破魔の弓)	77	무기점LV4	2370
붉나무활(ヌルデの弓)	82	무기점LV4	2689
강철궁(剛鉄弓)	88	토속성, 남성전용, 조거천만궁	(1548)
천신궁(天神の弓)	94	무기점LV4	3534
여사궁(興謝ノ弓)	100	여성전용, 무기점LV5	4000
우절궁(雨切り弓)	103	수속성, 망아류수도	(2121)
쿠스네궁(クスネの弓)	109	저주속성, 구중루	(2378)
여일궁(與一の弓)	112	남성전용, 무기점LV5	5017
지탄궁(指弾ノ弓)	120	여성전용, 무기점LV5	5760
법륜궁(法輪の弓)	128	무기점LV6	6553
길비대궁(吉備ノ大弓)	136	무기점LV6	7398
팔운궁(八雲ノ弓)	144	무기점LV6	8294
월광궁(月光弓)	149	무기점LV6	8880
주작비궁(朱雀ノ飛弓)	153	무기점LV7	9363
하야타마궁(ハヤタマ弓)	159	남성전용, 무기점LV7	10112

전신궁(戦神弓)	164	무기점LV7	10758
누에잡이활(ヌエ撃ち弓)	170	복속성, 무기점LV7	11560
명궁부지화(名弓不知火)	188	화속성, 선고대회	?
애염궁(愛染の弓)	194	무기점LV8	15054
보궁월독(寶弓月讀)	208	무기점LV8	17305
명궁운파(名弓雲破り)	217	풍속성, 선고대회, 지옥구천	(9417)
보궁야타가라스(寶弓ヤタ烏)	225	남성전용, 지옥구천	(10125)
토키의 활(トキの弓)	235	무기점LV8	22090

■ 창(槍)

- 창술사(槍使い)의 전용무기. 전열에서 적 횡1열을 공격할 수 있고 후열에서도 적 전열의 1명에 대한 공격이 가능하다.

무기명	공격력	비고 · 입수처	가격
초진창(初陣の槍)	16	창술사의 초기장비	(3)
선병창(先兵の槍)	18	처음부터 소지	129
흑송창(黒松の槍)	24	무기점LV2	230
개통창(鐵通し)	30	무기점LV2	360
세엽환(笹ノ葉丸)	37	풍속성, 상의원, 백골성	(273)
천본통(千本通し)	44	무기점LV2	774
곶자창(串刺しの槍)	48	저주속성, 백골성	(460)
액불창(厄佛いの槍)	55	무기점LV3	1210
장창(長ッノの槍)	61	무기점LV3	1488
천리봉(千里鋒)	96	무기점LV3	3686
뾰족창(とがりノ槍)	103	무기점LV4	4243
상아창(象牙の槍)	111	무기점LV4	4928
편겸팔각창(片鎌八角槍)	119	무기점LV4	5664
남기관철창(男氣貫徹槍)	126	화속성, 남성전용, 구중루	(3175)
억만통(億万通し)	135	무기점LV5	7290
도목창(桃木の槍)	140	토속성, 복속성, 조거천만궁	(3920)
가수납창(嘉手納ノ槍)	147	무기점LV5	8643
적목돌창(赤目突き)	155	무기점LV5	9610
거창남돌창(巨槍男突き)	164	복속성, 남성전용, 홍연의 사당	(5379)
빙인봉(氷刃の鋒)	170	수속성, 망아류수도	(5780)
불퇴전창(不退轉の槍)	175	무기점LV6	12250
강창일본삼(剛槍一本杉)	179	무기점LV6	12816
만월창(満月のヤリ)	186	여성전용, 무기점LV7	13838
조하십문자(朝霞十文字)	191	무기점LV7	14592
강창산람(剛槍山嵐)	198	풍속성, 선고대회	?
거인침(巨人針)	204	무기점LV8	16646
해신창(わだつみ槍)	211	무기점LV8	17808
명창칠동(名槍七ッ胴)	217	무기점LV8	18835
보창리식(寶槍鯉食い)	224	상의원	(10035)
사바에창(さばえの槍)	233	무기점LV8	21715
천수모(千手ノ矛)	242	복속성, 여성전용, 지옥구천	(11712)

명창영석(名槍霊石)	249	수속성, 선고대회	?
천일창(天ノ日槍)	268	지옥구천	(14364)

■ 권조(拳爪)

- 권법가의 전용무기. 도검류와 마찬가지로 전열에서 적 전열 1명만을 공격할 수 있는데다 위력도 그다지 높지 않지만 회심의 일격이나 연속공격시 위력을 발휘한다.

무기명	공격력	비고 · 입수처	가격
초진권(初陣の拳)	50	권법가의 초기장비	(1)
와할권(瓦割りの拳)	54	처음부터 소지	673
흑철조(黒鉄ノ爪)	57	무기점LV3	756
석할권(石割り拳)	60	무기점LV3	844
근성장갑(根性手袋)	63	무기점LV3	936
호접장갑(胡蝶の手袋)	66	풍속성, 여성전용, 백골성	(516)
삼일월조(三日月ノ爪)	69	무기점LV4	1109
공덕권(功徳の拳)	71	복속성, 무기점LV4	1188
굴구권(堀口拳)	74	남성전용, 천왕진혼묘	(634)
곰잡이갈퀴(ヒグマ殺し)	77	무기점LV4	1382
연권(燃える拳)	80	화속성, 조거천만궁외	(750)
진홍조(真紅ノ爪)	85	화속성, 여성전용, 홍연의 사당	(842)
쿠마노노코테(熊野ノ小手)	90	무기점LV5	1881
석송권(石松拳)	93	남성전용, 천왕진혼묘	(1009)
금강조(金剛ノ爪)	98	무기점LV6	2232
마수간괵(魔手肝掴み)	104	복속성, 무기점LV6	2535
태극권(太極ノ拳)	113	무기점LV6	2982
호조(虎の爪)	130	무기점LV7	3985
바사라권(バサラの拳)	138	무기점LV7	4489
귀독조(鬼毒の爪)	147	토속성, 복속성, 지옥구천	(2539)
다문소수(多聞ノ小手)	156	복속성, 지옥구천	(2852)
승룡조(昇龍の爪)	167	수속성, 복속성, 선고대회	?

■ 망치(槌)

- 파괴사(壊し屋)의 전용무기. 모든 무기중 가장 강력한 위력을 가졌으나 공격범위가 좁고 회피당할 확률이 높다.

무기명	공격력	비고 · 입수처	가격
타출소퇴(打出の小槌)	1	복속성, 백골성	(0)
초진목퇴(初陣の木槌)	93	파괴사의 초기장비	(3)
산와퇴(サンカの槌)	118	무기점LV3	5569
암석락(岩石落とし)	126	토속성, 천왕진혼묘외	(3175)
용골퇴(龍骨の槌)	134	무기점LV3	7182
네기의대퇴(ネギの大槌)	144	복속성, 무기점LV3	8294
개문퇴(開門の槌)	154	무기점LV4	9488
석청수퇴(石清水ノ槌)	164	수속성, 조거천만궁	(5379)
풀무퇴(タタラ槌)	178	여성전용, 무기점LV4	12673
파사퇴(破邪の槌)	191	무기점LV5	14592
낙뇌(雷落とし)	204	화속성, 홍연의 사당	(8323)
비색금퇴(緋色の金槌)	217	무기점LV5	18835
두개할(頭蓋割り)	228	무기점LV6	20793

축인목퇴(丑寅の木槌)	239	저주속성, 백골성	(11424)
성붕(城崩し)	248	무기점LV6	24601
쿠마소퇴(クマソの槌)	259	무기점LV7	26832
천우퇴(天ノ羽槌)	265	풍속성, 복속성, 여성전용	(14045)
만력왕(万力王)	282	복속성, 망아류수도	(15904)
부동대퇴(不動の大槌)	296	화속성, 조거천만궁	(17523)
번뇌쇄(煩悩砕き)	312	무기점LV8	38937
산붕(山崩し)	336	무기점LV8	45158
타케미카퇴(タケミカ槌)	348	무기점LV8	48441
음양미진(陰陽みじん)	361	무기점LV8	52128
황신대퇴(荒神の大槌)	386	지옥구천, 선고회	(27975)
귀궤(鬼潰し)	419	지옥구천	(35112)

■ 총 (大筒)

- 대통사(大筒士)의 전용무기. 전후열 어디에서나 발사가 가능하며 산탄과 단발의 2종이 있다. 산탄형의 경우 전열에서 적 전원, 후열에서 적 전열에 대한 공격이 가능하며 단발형은 전후열 어디서나 원하는 적1명을 저격할 수 있다.

무기명	공격력	비고 · 입수처	가격
이촌기총화(二寸機銃火)	73	산탄	2131
돌팔매토출기(ツブテ吐き)	78	토속성, 산탄, 천왕진혼묘	?
봉소총(蜂ノ巣銃)	87	산탄	3027
유성참호(流星參號)	95	산탄	3610
비통폭풍(緋筒アラシ)	103	산탄	4243
영식화시(ゼロ式火矢)	111	산탄, 무기점LV6	4928
산탄방천화(散弾放千火)	120	산탄, 여성전용, 무기점LV7	5760
산탄앵화(散弾櫻花)	128	산탄, 무기점LV8	6553
천둥포(イカヅチ砲)	136	화속성, 산탄	?
전관무장(戦管武蔵)	144	수속성, 산탄, 여성전용, 지옥구천	(4147)
초진대통(初陣大筒)	146	단발, 대통사의 초기장비	(5)
석화시(石火矢)	150	단발	9000
전관대화(戦管大和)	154	풍속성, 산탄	?
십촌포화(十寸砲火)	155	단발	9610
근래포(根来砲)	167	단발	11155
자뢰화(自雷火)	173	단발	11971
국우총(国友銃)	179	단발	12816
대포굉환(大砲轟き丸)	186	단발, 무기점LV6	13838
대포강경(大砲岡鐵)	192	수속성, 단발, 망아류수도	(7372)
남자대포(男子の大砲)	199	단발, 남성전용, 무기점LV7	15840
다이다라포(ダイダラ砲)	206	단발, 무기점LV7	16974
여자대포(女子の大筒)	214	단발, 여성전용, 무기점LV8	18318
화신초래(火神招来)	230	화속성, 단발	?
일륜포(日輪砲)	240	단발, 지옥구천	(11520)

■ 부채(扇)

- 전후열 어디서나 적 전후열중 1열을 선택하여 공격할 수 있으나 위력은 가장 약하다.

무기명	공격력	비고 · 입수처	가격
낭화침선(浪花ハリ扇)	1	복속성, 망아류수도	(0)

초무대선(初舞臺の扇)	41	무용수의 초기장비	(1)
산취선자(山吹ノ扇子)	43	-	739
영충선(鈴蟲ノ扇)	45	여성전용, 홍연의 사당	(405)
담풍선(淡風の扇)	47	풍속성, 백골성	(441)
송충선(松蟲ノ扇)	52	여성전용, 홍연의 사당	(540)
춘일번선(春一番の扇)	55	풍속성, 홍연의 사당/백골성	(605)
백조선(白鳥の扇)	57	-	1299
신락선(神樂の扇)	59	-	1392
단풍무(もみじ舞)	61	무기점LV6	1488
여태무(興太の舞)	64	복속성, 무기점LV6	1638
청람무(青嵐の舞)	65	풍속성	?
원전무(猿田ノ舞)	67	남성전용, 무기점LV7	1795
정선(静の扇)	69	여성전용	(952)
수로선자(壽老ノ扇子)	71	무기점LV7	2016
철선아수라(鐵扇阿修羅)	72	남성전용, 무기점LV7	2073
흡혈선(血吸い扇)	74	여성전용, 무기점LV8	2190
염무선(炎舞ノ扇)	75	화속성, 복속성	(1152)
고선아게하(古扇アゲハ)	77	여성전용, 지옥구천	(1185)
공작선(孔雀扇)	78	화속성, 복속성	(1216)
고선일환(古扇日の丸)	82	화속성, 복속성, 지옥구천	(1344)

방어구(防具)

- 방어구는 장비부위에 따라 투구나 모자등 두부방어구와 갑옷, 옷과 같은 동체방어구로 나뉘어진다. 또한 각각의 방어구는 중량에 따라 경(輕), 중(中), 대(大), 중(重)으로 등급이 분류되며 직업에 따라 장비에 제한이 있다. 대통사·무용수는 경장비, 궁사·권법가는 중장비, 치도사·창술사는 대장비, 검사·파괴사는 중장비를 사용할 수 있다.

■ 동체방어구

방어구명	방어력	중량	비고·입수처	가격
초진의 옷(初陣の着物)	9	경(輕)	초기장비	(2)
짚 복대(ワラの腹卷)	13	경(輕)	방어구점LV1	67
마승의 옷(麻縄の着物)	16	경(輕)	방어구점LV1	102
나와카타비라(縄かたびら)	21	경(輕)	방어구점LV1	176
상견의 옷(着物桑繭の着物)	25	경(輕)	여성전용, 방어구점LV1	250
석면의 옷(石綿の着物)	30	경(輕)	방어구점LV1	360
백사의 유번(白絲の襦袢)	34	경(輕)	여성전용, 방어구점LV1	462
이카라의 옷(イラカの衣)	39	경(輕)	방어구점LV1	608
은사의 유번(銀絲の襦袢)	44	경(輕)	여성전용, 방어구점LV1	774
족경의 복대(足輕の腹當)	48	경(輕)	방어구점LV2	921
연화비단(れんげ錦)	53	경(輕)	여성전용, 방어구점LV2	1123
녹나무동환(クスの胴丸)	57	중(中)	방어구점LV2	1299
흑장속(黑裝束)	62	중(中)	권법가전용, 방어구점LV2	1537
백설의 소매옷(白雪の小袖)	67	경(輕)	여성전용, 방어구점LV2	1795
약죽의 동환(若竹の胴丸)	71	중(中)	방어구점LV2	2016
사슬카타비라(鎖かたびら)	75	경(輕)	방어구점LV2	2250
수험자의 옷(修驗者の衣)	79	중(中)	궁사전용, 백골성	(1248)
어린의 덧옷(魚鱗の羽織)	84	경(輕)	무용수전용, 방어구점LV3	2822
진경의 복권(津輕ノ腹卷)	88	중(重)	파괴사전용, 방어구점LV3	3097

노송의 동환(檜の胴丸)	92	대(大)	방어구점LV3	3385
약엽의 옷(若葉の衣)	96	경(軽)	여성전용, 방어구점LV3	3686
코무스비살바(小結まわし)	101	중(重)	파괴사전용, 방어구점LV3	4080
녹피의 복권(鹿皮の腹巻)	105	대(大)	창술사전용, 방어구점LV4	4410
비단벌레의 덧옷(玉虫の羽織)	109	경(軽)	무용수전용, 방어구점LV4	4752
귀갑개(亀甲鎧)	114	대(大)	방어구점LV4	5198
손의 진덧옷(巽ノ陣羽織)	119	경(軽)	방어구점LV4	5664
홍색 유번(紅の襦袢)	123	경(軽)	여성전용, 방어구점LV4	6051
청동의 단갑(青銅ノ短甲)	127	중(中)	방어구점LV4	6451
지장의 석갑(地蔵ノ石甲)	132	대(大)	방어구점LV4	6969
오오제키살바(大関まわし)	136	중(重)	파괴사전용, 방어구점LV4	7398
삼륜 소매옷(三輪ノ小袖)	140	경(軽)	여성전용, 방어구점LV5	7840
상삼동(上杉胴)	145	중(中)	방어구점LV5	8410
비쭈기나무동환(榊の胴丸)	149	중(中)	방어구점LV5	8880
동백의 옷(東伯ノ衣)	153	중(中)	궁사전용, 친왕진혼묘	(4681)
주도의 동(朱塗りの胴)	157	경(軽)	저주속성, 백골성	(4929)
무녀의 옷(巫女の衣)	162	경(軽)	여성전용, 방어구점LV5	10497
황부동의 갑옷(黄不動の鎧)	163	중(重)	남성전용, 방어구점LV5	10627
녹도의 덧옷(鹿島ノ羽織)	165	중(中)	궁사전용, 망아류수도	(5445)
소림사도의(少林寺道着)	168	중(中)	권법가전용, 방어구점LV6	11289
토네리의 갑옷(トネリの鎧)	170	대(大)	방어구점LV6	11560
무자의 갑옷(武者鎧)	173	대(大)	방어구점LV6	11971
모리메의 옷(モリメの衣)	175	중(中)	여성전용, 방어구점LV6	12250
호피의 복대(虎皮の腹巻)	178	대(大)	창술사전용, 방어구점LV6	12673
신현갑(信玄甲)	180	대(大)	방어구점LV7	12960
횡망살바(横綱まわし)	184	중(重)	파괴사전용, 방어구점LV7	13542
구십구의 갑옷(九十九ノ鎧)	185	대(大)	방어구점LV7	13690
석원의 복대(石猿の腹巻)	188	대(大)	창술사전용, 방어구점LV7	14137
진서의 법의(鎮西ノ法衣)	190	중(中)	궁사전용, 홍연의 사당	(7220)
붉은명주갑옷(緋ノ緋緋ノ鎧)	193	대(大)	여성전용 방어구점LV7	14899
구옥의 갑옷(鎧勾玉ノ鎧)	196	대(大)	방어구점LV7	15366
백박자의 옷(白拍子の衣)	199	경(軽)	무용수전용, 홍연의 사당	(7920)
칠흑의 대갑(漆黒の大鎧)	202	중(重)	남성전용, 방어구점LV8	16321
청부동의 갑옷(青不動の鎧)	205	중(重)	방어구점LV8	16810
천구의 법의(天狗の法衣)	206	중(中)	궁사전용, 홍연의 사당	(8487)
암창의 갑옷(岩倉の鎧)	209	중(重)	방어구점LV8	17472
양광의 소매옷(陽光の小袖)	212	중(中)	여성전용, 방어구점LV8	17977
사자갑옷(獅子鎧)	218	중(重)	방어구점LV8	19909

■ 두부방어구

방어구명	방어력	중량	비고 · 입수처	가격
필승머리띠(必勝鉢巻き)	6	경(軽)	초기장비	(3)
논일 모자(稲田かぶり)	8	경(軽)	여성전용, 방어구점LV1	20
미보수식(美保手拭)	10	경(軽)	방어구점LV1	40
류큐머리띠(琉球鉢巻き)	13	경(軽)	방어구점LV1	67

신록의 두건(新緑の頭巾)	15	경(軽)	처음부터 소지	(45)
원광의 각권(円光の角巻)	18	경(軽)	여성전용, 방어구점LV1	129
아와 삿갓(阿波ノ笠)	20	경(軽)	무용수전용, 방어구점LV1	160
사냥꾼 두건(狩人頭巾)	23	경(軽)	방어구점LV1	211
추방수식(諏訪手拭)	26	경(軽)	방어구점LV1	270
적색 투구(赤はちがね)	30	경(軽)	방어구점LV2	360
천충의 진립(浅蟲ノ陣笠)	33	경(軽)	방어구점LV2	435
타테에보시(立えぼし)	36	경(軽)	무용수전용, 방어구점LV2	518
붉은날개의 투구(赤羽根の兜)	38	경(軽)	방어구점LV2	577
흑원의 박견(黒縅ノ薄絹)	41	경(軽)	여성전용, 방어구점LV2	672
차양 투구(マビサシ兜)	44	경(軽)	방어구점LV3	774
띠 모자(茅の帽子)	47	중(中)	궁사전용, 방어구점LV3	883
백두모자(白頭かぶり)	51	중(中)	권법가전용, 방어구점LV3	1040
흑색 투구(黒はちがね)	54	경(軽)	방어구점LV3	1166
입도두건(入道頭巾)	56	중(重)	방어구점LV3	1254
뱀 에보시(蛇えぼし)	59	경(軽)	무용수전용, 방어구점LV4	1392
보주의 관(寶珠の冠)	62	경(軽)	여성전용, 방어구점LV4	1537
진명정의 투구(眞名井ノ兜)	65	중(中)	방어구점LV4	1690
오노코로 투구(オノコロ兜)	68	중(中)	남성전용, 방어구점LV4	1849
신령의 모자(御影ノ帽子)	71	중(中)	궁사전용, 방어구점LV4	2016
팔중운립(八重叢の笠)	74	경(軽)	무용수전용, 방어구점LV5	2190
미모로의 투구(ミモロの兜)	77	중(中)	방어구점LV5	2371
고려투구(高麗兜)	81	중(中)	방어구점LV5	2624
만천두건(満天頭巾)	85	중(重)	파괴사전용, 방어구점LV5	2890
녹각투구(鹿角兜)	88	중(中)	방어구점LV5	3097
자감색 투구(紫紺ノ兜)	94	경(軽)	방어구점LV5	3534
풍옥의 박견(豊玉ノ薄絹)	99	경(軽)	여성전용, 홍연의 사당	(1960)
해바라기 투구(葵ノ兜)	101	대(大)	천왕진혼묘	4080
무당의 모자(ハフリの笠)	102	경(軽)	무용수전용, 조거천만궁	(2080)
백토의 모자(白兎の帽子)	103	중(中)	궁사전용, 백골성	(2121)
신의 투구(スメラの兜)	105	중(中)	방어구점LV6	4410
백만천두건(百満天頭巾)	107	중(重)	파괴사전용, 방어구점LV6	4579
우좌의 보관(宇佐ノ寶冠)	109	대(大)	여성전용, 홍연의 사당	(2376)
새벽의 투구(夜明けの兜)	111	대(大)	방어구점LV7	4928
보탑의 석립(寶塔の石笠)	112	경(軽)	무용수전용, 천왕진혼묘	(2508)
문양의 관(アヤメの冠)	114	중(中)	저주속성, 여성전용, 망아류수도	(2599)
금봉의 투구(金蜂の兜)	115	대(大)	방어구점LV7	5290
미무마의 투구(みむまノ兜)	120	대(大)	방어구점LV7	5760
금비라 투구(金毘羅兜)	121	대(大)	방어구점LV7	5856
명주 투구(緋ノ兜)	122	대(大)	여성전용, 방어구점LV8	5953
화남의 얼굴(火男ノ面)	125	경(軽)	복속성, 남자무용수전용, 홍연의 사당	(3125)
에비스의 투구(恵比壽ノ兜)	126	중(重)	방어구점LV8	6350
인형두건(印形頭巾)	128	중(重)	파괴사전용, 방어구점LV8	6553
팔번모자(八幡かぶり)	129	중(中)	권법가전용, 백골성	(3328)
열전의 투구(熱田ノ兜)	130	중(重)	방어구점LV8	6760
구옥의 투구(勾玉ノ兜)	131	중(重)	방어구점LV8	6864

장식품(装飾品)

~ 무기나 방어구로는 보완되지 않는 마음, 기술, 힘, 민첩성등을 올려주는 장비이다. 특정 술을 초기에 습득하거나 적의 공격속성을 피해 갈 수 있는 경우등에 맞춰 사용하면 효과적이다.

아이템명	효과	입수처	가격
초진의 팔찌(初陣の腕輪)	민첩성+10	초기장비	(2)
불의 반지(火／指輪)	기술의 화+25	장식품점LV2	350
물의 반지(水／指輪)	기술의 수+25	장식품점LV2	350
바람의 반지(風／指輪)	기술의 풍+25	장식품점LV2	350
흙의 반지(土／指輪)	기술의 토+25	장식품점LV2	350
춘풍의 팔찌(春風の腕輪)	민첩성+20	장식품점LV2	700
적색의 반지(赤／指輪)	마음의 화+40	장식품점LV3	700
청색의 반지(青／指輪)	마음의 수+40	장식품점LV3	700
녹색의 반지(緑／指輪)	마음의 풍+40	장식품점LV3	700
황색의 반지(黄／指輪)	마음의 토+40	장식품점LV3	700
훈풍의 팔찌(薫風の腕輪)	민첩성+30	장식품점LV3	1750
적광의 훈장(赤光／勲章)	기술의 화+40	장식품점LV4	800
역파의 훈장(逆波／勲章)	기술의 수+40	장식품점LV4	800
채운의 훈장(彩雲／勲章)	기술의 풍+40	장식품점LV4	800
야산의 훈장(野山／勲章)	기술의 토+40	장식품점LV4	800
반딧불의 띠(蛍／たすき)	이동중 체력이 미량 회복	장식품점LV4	600
붉은색 훈장(緋／勲章)	마음의 화+60	장식품점LV5	1750
벽색의 훈장(碧／勲章)	마음의 수+60	장식품점LV5	1750
비취색 훈장(翠／勲章)	마음의 풍+60	장식품점LV5	1750
금색의 훈장(金／勲章)	마음의 토+60	장식품점LV5	1750
질풍의 팔찌(疾風／腕輪)	민첩성+40	장식품점LV5	2750
해의 목걸이(日／首飾り)	기술의 화+65	장식품점LV6	2250
바다의 목걸이(海／首飾り)	기술의 수+65	장식품점LV6	2250
하늘의 목걸이(空／首飾り)	기술의 풍+65	장식품점LV6	2250
육지의 목걸이(陸／首飾り)	기술의 토+65	장식품점LV6	2250
눈의 띠(雪／たすき)	이동중 체력이 소회복	장식품점LV6	1200
붉은색 목걸이(緋／首飾り)	마음의 화+80	장식품점LV7	2750
벽색의 목걸이(碧／首飾り)	마음의 수+80	장식품점LV7	2750
금색의 목걸이(金／首飾り)	마음의 토+80	장식품점LV7	2750
투장의 팔찌(闘将／腕輪)	회심의 일격 확률이 약간증가	장식품점LV7	337
폭풍의 팔찌(嵐／腕輪)	민첩성+50	장식품점LV8	2750
대지의 금대(大地／錦帯)	기술의 토+100	천왕진혼묘	(2375)
주의 목걸이(朱／首輪)	기술의 화수풍토+150, 충성심 감소, 저주속성	각 미궁	(4444)

술( )

열	술의 명칭	기력	설명	입수처
1	적옥(赤玉)	2	적전열 1명에 불구슬을 발사하여 소 대미지	처음부터 소지
	화련화(花連火)	4	적전열 1명에 불구슬을 발사하여 중 대미지	조거천만궁
	화란화(花亂火)	9	적전열 1명에 불구슬을 발사하여 대 대미지	처음부터 소지
	칠천폭(七天爆)	16	적전열 1명에 불구슬을 발사하여 특대 대미지	홍연의 사당
2	화차(火車)	3	적전열에 화염의 바람으로 소 대미지	조거천만궁

	업화(業ノ火)	4	적전열에 화염의 바람으로 중 대미지	조거천만궁
	화룡(火龍)	9	적전열에 화염의 바람으로 대 대미지	대강산
	봉초래(鳳招來)	?	적전열에 화염의 바람으로 특대 대미지	홍연의 사당
3	이선(二つ扇)	4	적전열을 중심으로 불의 폭풍을 일으켜 소 대미지	백골성
	윤화(輪ノ火)	8	적전열을 중심으로 불의 폭풍을 일으켜 중 대미지	처음부터 소지
	쌍화룡(雙火龍)	13	적전열을 중심으로 불의 폭풍을 일으켜 소 대미지	백골성
	황초래(凰招來)	?	적전열을 중심으로 불의 폭풍을 일으켜 특대 대미지	홍연의 사당
4	홍루탄(紅涙彈)	7	적전원에 불의 비를 내려 소 대미지	대강산
	혈화탄(血火彈)	13	적전원에 불의 비를 내려 대 대미지	조거천만궁
	적지옥(赤地獄)	20	적전원에 불의 비를 내려 대 대미지	구중루
5	염(お焔)	3	적 1명에 용암의 불기둥으로 중 대미지	조거천만궁
	하광란(夏狂亂)	7	적 1명에 용암의 불기둥으로 대 대미지	조거천만궁
	부동명(不動明)	13	적 1명에 용암의 불기둥으로 특대 대미지	조거천만궁
6	풍차(風車)	9	적전열을 중심으로 열풍을 일으켜 소 대미지	처음부터 소지
	태도풍(太刀風)	15	적전열을 중심으로 열풍을 일으켜 중 대미지	대강산외
	파초람(芭蕉嵐)	22	적전열을 중심으로 열풍을 일으켜 대 대미지	대강산
7	돌팔매(ツブテ)	4	적전원에 돌을 날려 소 대미지	구중루
	폭석(暴れ石)	7	적전원에 돌을 날려 중 대미지	구중루
	우두환(牛頭丸)	10	적전원에 돌을 날려 대 대미지	조거천만궁
8	백랑(白浪)	7	적전원에 파도를 충돌시켜 소 대미지	상익원
	화엄(華嚴)	20	적전원에 파도를 충돌시켜 대 대미지	망아류수도
	진명희(眞名姫)	30	적전원에 파도를 충돌시켜 특대 대미지	망아류수도
9	지명(地鳴り)	4	적전원에 지진으로 소 대미지	조거천만궁
	토려(土土呂)	11	적전원에 지진으로 중 대미지	조거천만궁
	마왕진(魔王陣)	32	적전원에 지진으로 특대 대미지	천왕진혼묘
10	노뢰환(怒槌丸)	7	적전원에 뇌우로 소 대미지	상익원
	뇌전(雷電)	11	적전원에 뇌우로 중 대미지	대강산
	인호희(印虎姫)	18	적전원에 뇌우로 대 대미지	?
	뇌사자(雷獅子)	25	적전원에 뇌우로 특대 대미지	구중루
11	사마려(蛇麻呂)	2	적전원에 맹독으로 매턴마다 소 대미지	상익원
	미진유(美津乳)	8	적전원에 맹독으로 매턴마다 중 대미지	망아류수도
	백경(白鏡)	9	미궁의 구조를 잠시 표시한다	상익원
	흑경(黑鏡)	6	적이나 상자의 위치를 잠시 표시한다	백골성
12	천원씨(泉源氏)	3	아군 1명의 체력을 소회복	처음부터 소지
	물방울(お雫)	5	아군 1명의 체력을 중회복	대강산
	엔자(円子)	9	아군 1명의 체력을 특대회복	처음부터 소지
	일여희(壹與姫)	14	아군 1명의 체력을 완전회복	망아류수도
13	지모(お地母)	12	아군전원의 체력을 중회복	대강산
	춘채(春菜)	24	아군전원의 체력을 대회복	천왕진혼묘
	히미코(卑彌子)	36	아군전원의 체력을 특대회복	천왕진혼묘
	선취주(仙醉酒)	8	아군전원의 상태이상을 회복	처음부터 소지
14	혼탁(魂託し)	1	아군 1명에게 자신의 기력을 전이	구중루
	혼기(魂寄せ)	3	적 1명의 기력을 빼앗는다	상익원
	혼봉(魂捧げ)	1	자신의 피로를 희생하여 아군 1명의 기력을 완전회복	상익원
	청수(淸水)	4	지형으로 인한 대미지를 일시적으로 무효화	상익원

15	쿠라라(くらら)	3	주위 적의 움직임을 순간적으로 정지	구중루
	침태랑(寢太郎)	9	주위 적의 움직임을 잠시 정지	망아류수도
	광무(光無し)	8	주위 상자에 설치된 함정을 무효화	처음부터 소지
	야분(野分)	14	주위 적의 숫자를 반감	대강산
16	속뢰(速賴)	2	잠시동안 이동속도가 증가	백골성
	속조(速鳥)	8	장시간 이동속도가 증가	백골성
	수렁(みどろ)	5	주위 적의 움직임이 잠시 둔화	구중루
	양염(陽炎)	5	적의 접근을 잠시 막는다	상익원
17	환팔(幻八)	3	적전열의 공격명중률을 감소	조거천만궁
	몽자(夢子)	4	적전체의 공격명중률을 감소	조거천만궁
	태조천(太照天)	16	아군전원의 기(技)의 화수풍토가 모두 증가한다	?
18	무인(武人)	4	아군 1명의 공격력을 소증가	처음부터 소지
	맹자(萌子)	6	아군 1명의 공격력을 대증가	조거천만궁
	범핀(梵ピン)	16	아군전원의 공격력을 대증가	조거천만궁
19	모청(矛錆び)	3	적전열의 공격력을 소감소	상익원
	모절(矛折り)	5	적전열의 공격력을 대감소	상익원
	모도(矛盗み)	9	적전원의 공격력을 대감소	천왕진혼묘
20	방인(防人)	3	아군 1명의 방어력을 소증가	조거천만궁
	갑(お甲)	6	아군 1명의 방어력을 대증가	조거천만궁
	석원(石壌)	12	아군전원의 방어력을 대증가	망아류수도
21	순삭(盾削り)	4	적전열의 방어력을 소감소	백골성
	순천(盾穿ち)	7	적전열의 방어력을 대감소	홍연의 사당
	순할(盾割り)	14	적전원의 방어력을 대감소	홍연의 사당
22	화제(火祭り)	5	아군전원의 기의 화를 증가	홍연의 사당
	수제(水祭り)	5	아군전원의 기의 수를 증가	망아류수도
	풍제(風祭り)	5	아군전원의 기의 풍을 증가	백골성
	토제(土祭り)	5	아군전원의 기의 토를 증가	조거천만궁
23	화장(火葬)	4	적전원의 기의 화를 감소	구중루
	수장(水葬)	4	적전원의 기의 수를 감소	상익원
	풍장(風葬)	4	적전원의 기의 풍을 감소	백골성
	토장(土葬)	4	적전원의 기의 토를 감소	천왕진혼묘

오의(奥義)

직업	오의명	설명
검사	○○연반(○○燕返し)	적의 공격에 즉시 반격한다(자동)
	○○양단살(○○両断殺)	기를 모아 적 1명을 일도 양단한다
	진공○○참(眞空○○斬)	적 전열에 진공의 바람으로 대 대미지
	질풍검○○(疾風劍○○)	적후열의 1명을 질풍처럼 벤다
치도사	○○경반(○○鏡返し)	대미지를 공격자에게 되돌린다 (자동)
	대○○선풍(大○○旋風)	선풍의 충격파로 많은 적에게 대미지를 준다
	○○맹독인(○○猛毒刃)	맹독의 칼날로 적에게 지속적인 대미지를 준다
	쌍광○○참(雙光○○斬)	적전열을 신속하게 2번 벤다
궁사	○○지옥우(○○地獄雨)	적전원에 비와 같이 화살을 퍼붓는다
	연탄궁(連彈弓○○)	적 1명에 3개의 화살을 연사한다

	○○홍연(○○紅の宴)	불화살로 적진에 불을 지른다
	○○관통살(○○貫通殺)	적전열 1명을 뚫고 후열에도 대미지를 준다
창술사	○○낙뢰격(○○落雷撃)	적진에 강력한 번개를 떨어뜨린다
	○○대풍차(○○大風車)	창을 회전시켜 자신을 향한 공격을 무효화시킨다
	○○만세살(○○万歳殺)	체력을 소모하여 적에게 대 대미지
	무적진○○(無敵陣○○)	창을 회전시켜 아군에 대한 공격을 무효화시칸다
권법가	○○금강변(○○金剛鞭)	자신의 공격력과 방어력을 증가시킨다
	유성폭○○(流星爆○○)	방어를 포기하고 적전체에 대 대미지
	○○비천각(○○비천각)	강력한 날아차기로 적을 공격, 후열에서도 가능하다
	백열○○권(百烈○○拳)	적전열 1명에 100%확률로 3연속 공격(최고위력)
파괴사	○○대지진(○○大地震)	적전원에게 지진으로 대 대미지
	민절○○압(悶絶○○圧)	머리 위로 공격하여 적 1명을 완전분쇄한다
	○○뇌궤(○○脳潰し)	적 1명을 공격하여 일시기절시킨다
	천주타○○(天誅打○○)	적 1명에게 대미지를 주고 혼란시킨다
대통사	○○화염설(○○火焔舌)	적전열에 화염방사로 대 대미지
	○○철포수(○○鉄砲水)	적 1명에 물을 발사하여 대 대미지
	연발식○○(連発式○○)	적 1명에 연속하여 발포한다
무용사	태풍○○호(台風○○號)	거대한 부채로 바람을 일으켜 적을 날려버린다
	물의○○무(水の○○舞)	체력의 절반을 아군 전원에게 주입시킨다
	몽○○음두(夢○○音頭)	적 전체를 졸리운 춤으로 잠재운다
	○○수용(○○獣踊り)	아군전원을 고무하여 공격력을 증가시킨다

주요인물소개



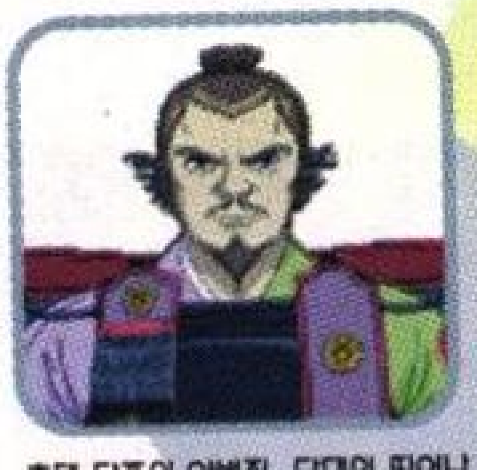
이츠카

오오토리 일족의 집사로 운영상 세세한 일들을 맡아서 대행해 준다. 그녀는 수명 제한이 없으므로 수대에 걸쳐 일족과 함께 하며 오오토리 가문에 있어 역사의 산증인이기도 하다. 자신의 말로는 최고의 여신 히루코의 외모와 목소리를 흉내냈다고 하는데….



키츠토

첫 출진 때부터 천계의 심부름꾼이라 자처하며 일족 앞에 나타나 길잡이 역할을 하는 인물. 하지만 그 역시 단순한 심부름꾼은 아닌 듯.



겐타

초대 당주의 아버지. 당대의 뛰어난 검사였으나 주점동자의 간악한 흉수에 걸려 사망한다.



오링

초대 당주의 어머니. 겐타와 환상의 콤비를 이루는 일류 치도사로 주점동자의 손에 넘어간 후 행방이 묘연하다.



주점동자

오니들의 두목으로 쿄토를 공포의 도가니로 몰아넣고 오오토리 일족에게 두가지 저주를 건 장본인. 언젠가 쓰러뜨려야 할 타도의 대상이다.

미궁 공략

● 전반

일족의 비원을 풀기 위해 오오토리가의 자손들은 가문의 번영과 쿄토의 재건에 매진한다. 대강산의 문이 열리는 연말이 오면 언제든 주점동자 토벌에 나설 수 있지만 준비되지 않은 진군은 무의미한 희생만 불러올 뿐이다. 우선은 쿄토주변의 다섯 미궁을 클리어하면서 일족의 힘을 극대화시키는데 전념하도록 하자. 그리고 모든 준비가 갖추어졌을 때 최강의 파티를 이끌고 대강산을 향하는 것이다.



조거천만궁(鳥居千萬宮)

여인의 비원

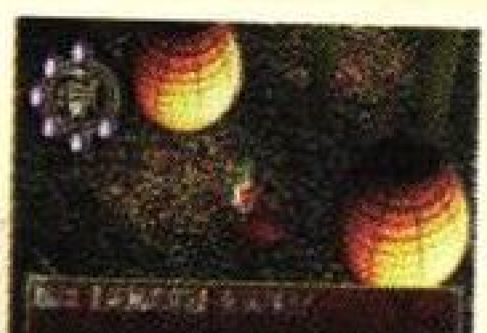
조거천만궁의 신사는 본래 사람들의 신망이 두터워 항시 참배객들로 붐비던 곳이었는데 어느날 불미스러운 사건이 발생하면서 인적이 끊겨 오늘날과 같이 오니들의 소굴로 변했다고 한다.

아이를 갖지 못하는 한 여인이 오이나리 신에게 기원드리기를 백일하고도 하루, 여인은 신사 앞에서 갓난아이를 하나 줍게 되었다. 그런데 이상한 것은 그 다음부터였다. 돌아오는 길에 산 복권이 1등 1000냥에 당첨된 것이다. 그것도 연속으로 3번씩이나. 그러나 그것이 무슨 징조였는지 그 이후로 생활이 극도로 궁핍해져만 갔다고 한다.

결국 남편이라는 사람은 5만냥이라는 거액의 빚만 남겨놓은채 돈만 가지고 젊은 여자와 줄행랑을 치고 절망에 빠진 여자는 조거천만궁에서 목을 매달아 자살을 하고 말았다는 것이다.

그 후로 조거천만궁의 어딘가에선 지금도 여우의 모습을 한 여인의 혼이 나타난다는데…

조거천만궁은 다른 미궁보다 비교적 구조가 복잡하게 되어 헤매기가 쉽지만 일단 규칙만 알고나면 초반에 가장 부담없는 토벌처가 된다. 조거천만궁에는 적, 청, 황, 녹의 4색의 문이 있는데 이들중 한가지 색만이 올바른 길로 이어져 있다. 색깔은 계절의 변화와 관련이 있는데 일단 들어가 봐서 막혀있거나 아무것도 없으면 다른 색의 문으로 들어가 보는 식으로 찾아보면 쉽게 알 수 있다. 계속해서 문을 제대로 찾아 들어가면 단위가 무한조거 십(無限鳥居 十), 백(百), 천(千)과 같이 한자리씩 올라갈 것이다.



▲길을 잘못 들어섰더라도 아이템은 챙겨두자



◀루트는 한가지 색으로만 연결되어 있다

암흑대조거(暗黒大鳥居)에서 나타나는 이나리노코지로는 화란화 등 화속성공격을 주로 가해오는데 그다지 위력적이지는 않으므로 파티를 어느정도 성장시켜 두었다면 간단히 처리할 수 있을 것이다. 그런데 이와 같이 주의 목걸이에 의해 조종당하는 캐릭터들은 주점동자의 속박에서 풀어주지 않는 한 해가 바뀜과 동시에 다시 살아나게 된다. 이들이 살아나 주면 나중에는 좋은 돈벌이가 되기도 하지만 새로운 신과의 교합이 불가하므로 가급적 조건을 만족시킨 상태에서 전투에 들어가도록 하자.



▲통로가 넓어 거의 전투없이 이동이 가능하다



▲거대한 석문위에서 나타나는 이나리노코지로



▲화속성 공격을 주로 사용한다

암흑대조거를 지나 오이나리어전의 배전(拝殿)에 들어서면 기둥에 6개의 등불이 있는데 이중 하나만이 대옥전(大玉殿)으로 통하는 입구이다.

대옥전에서는 통로를 따라가다가 이제까지 지나왔던 문과 같은 색의 문이 나오면 그곳으로 들어가자. 호미희의 방(狐美姫の間)에서는 아홉 개의 꼬리를 가진 여우의 모습을 한 쿠비츠리오콘(九尾吊りお紺)을 만날 수 있다.

후반에 이곳에 다시 왔을 때는 호미희의 방 뒤쪽의 문을 통해 주점동자의 세번째 머리카락이 있는 주의 인(朱の印)으로 들어갈 수 있다.



▲선택을 잘못하면 주위에 적이 나타난다



▲세번째 머리카락. 힘을 모았다가 한꺼번에 타격을 주는 역류(力留め)를 조심하자



▲이곳을 통해 호미희의 방으로 들어간다



▲쿠비츠리오콘. 알고보면 불쌍한 존재다

보스캐릭터 정보

■ 이나리노코지로(稲荷ノ狐次郎)

체력	1800	기 력	36
공격	450	민첩성	600
방어	330	전승점	800
특기	화란화(9), 하광란(7)		

■ 쿠비츠리오콘(九尾吊りお紺)

체력	1600	기 력	100
공격	680	민첩성	800
방어	550	전승점	2300
특기	부채공격, 적지옥(20)		

■ 세번째 머리카락(三ッ髪)

체력	5000	기 력	24
공격	820	민첩성	999
방어	650	전승점	2300
특기	광무(8), 역류		

※보스캐릭터의 능력치는 모두 듬뿍모드(どっぷりモード)를 기준으로 한 것임

상익원(相翼院)

천녀의 원혼

상익원에는 인간의 남자를 사랑했다가 신들에게 관계를 들켜 지상에 버려진 천녀의 전설이 얽혀 있는데 자신의 아이를 지키기 위해 인간들의 노리갯감으로 죽어간 천녀의 원혼이 아직도 궁 깊은 곳 어딘가에 봉인되어 있다고 한다.

이곳은 조거천만궁과 마찬가지로 난이도가 비교적 낮은 편이어서 초반에 전투감각을 익히기에 적당하다. 편익의 수경(片翼の水鏡)에서 우휴대를 지나 계속 북쪽을 향하다보면 키사의 정원(キサの庭)이 나온다.

키사의 정원에서 나타나는 환희의 춤 4체는 각각의 체력이 그리 높지 않으므로 하나씩 각개격파 해나가면 어렵지 않게 해치울 수 있다.


▲연못에서 튀어나오는 적들에 주의

여기서 보스전의 팁을 하나 소개하자면 우선 주력이 되는 캐릭터를 선정하여 혼자 전열에 세워 공격을 담당하게 하고 나머지는 주력캐릭터의 회복과 능력상승을 맡는 형태의 포메이션이 효과적이라는 것이다. 왜냐하면 모두 공격에 가담하면서 가끔 회복도 하는 식으로 혼란스럽게 운영을 하면 전력이 분산되고 회복도 효과적이지 못하기 때문이다. 주력캐릭터는 물론 공방이 모두 확실한 검사나 파괴사를 택하는 것이 안정적이다. 보조캐릭터 중 하나라도 전체회복술인 춘채(春菜)를 익힌 다음에는 거의 무적에 가까운 방법이 될 것이다.


▲통로가 랜덤으로 변하는 경우도 있다


◀우휴대(羽休め台). 적도 출현하지 않으므로 안심하고 아이템을 얻으면서 전열을 가다듬자


▲키사의 정원. 춤추는 모습의 석상이 갑자기 움직이기 시작한다

천녀의 소궁(天女の小宮)에 들어서면 우선 본당(本堂)에서 양옆의 우회통로를 따라 우근정(右近亭)이나 좌근정(左近亭)을 지나 오원(奥の院)으로 향하자. 오원의 심부에 있는 귀자모의 방(鬼子母の間)에서는 천녀의 원혼인 편우의 업(片羽ノお業)이 나타난다.

후반에 다시 왔을 때는 귀자모의 방 뒤쪽의 문장을 통해 두번째 머리카락이 있는 불의 인(不の印)으로 들어갈 수 있다.


▲코끼리상이 정면의 입구를 막고 있다


두번째 머리카락. ▶ 민첩성과 공격력이 상당히 높다


▲본색을 드러내는 천녀


▲오원(奥の院)의 입구에 도착했다


▲편우의 업(片羽ノお業). 주점동자를 낳은 것은 바로…


▲이곳의 상을 조사하면 본당의 정면입구를 막고 있던 장애물이 사라진다

보스캐릭터 정보

■ 환희의 춤A(歓喜の舞A)

체력	550	기 력	36
공격	320	민첩성	250
방어	330	전승점	130
특기	화련화(4)		

■ 환희의 춤B(歓喜の舞B)

체력	550	기 력	33
공격	320	민첩성	220
방어	300	전승점	130
특기	뇌전(11)		

■ 환희의 춤C(歓喜の舞C)

체력	550	기 력	30
공격	350	민첩성	200
방어	310	전승점	130
특기	우두환(10)		

보스캐릭터 정보

■환희의 춤D(歡喜の舞D)			
체력	550	기 력	20
공격	320	민첩성	200
방어	330	전승점	130
특기	화염(20)		
■편우의 업보(片羽ノお業)			
체력	2000	기 력	132
공격	650	민첩성	850
방어	550	전승점	2600
특기	승천축, 파초람(22)		
■두 번째 머리카락(二ッ髮)			
체력	4000	기 력	50
공격	860	민첩성	999
방어	620	전승점	2600
특기	아분(14), 인호희(18)		

구중루(九重樓)

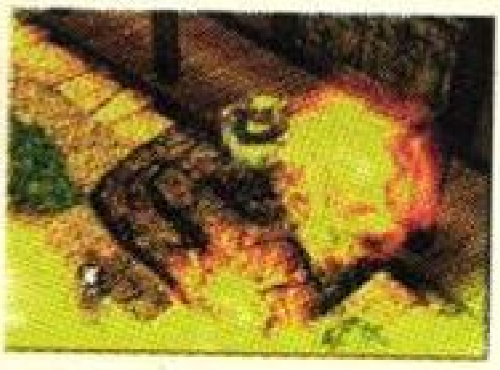
인간에게 지혜를 전한 두 신

이곳에는 인간의 발전에 커다란 공헌을 한 두 명의 신에 관한 이야기가 얽혀 있다. 두 신은 추위와 굶주림에 시달리는 인간들을 불쌍히 여겨 그들에게 불을 만드는 법과 바람을 다스리는 법을 가르쳐 주었다. 그런데 그것이 뒤늦게 다른 신들에게 발각되어 두 신은 이 구중루에 갇히게 된 것이다. 하지만 두 신은 인간들이 불과 바람을 이용하여 행복하게 살아가는 것을 보고 자신들의 행동을 후회스럽게 생각하지 않았다. 그러나 그러한 위안도 잠시였다. 인간들은 두 신에게서 받은 지식을 서로를 죽이는데 사용하기 시작한 것이다.

구중루에 이르는 길은 계속해서 두 갈래로 갈라지는데 둘중의 하나만이 윗단으로 올라가는 통로로 이어진다. 이와 같이 사년판(四年坂)에서 오년판(五年坂), 육년판(六年坂)을 지나 칠천문(七天門)으로 들어가면 구중루의 앞뜰에 해당하는 팔기원(八起苑)이 나온다. 팔기원에서 칠천제팔기(七天齊八起)를 쓰러뜨렸으면 구중루로 들어가자.



◀두갈래의 통로중 하나만이 다음 단계로 연결되어 있다



팔기원에서 나타나는 칠천제팔기.▶ 약체이므로 가볍게 상대하자



◀구중루에는 각종 보물이 만재!

구중루의 계단은 연속적으로 붙어 있으므로 단숨에 최상층까지 올라갈 수 있지만 도중에는 풍부한 아이템을 비롯 신이 갇혀 있는 오니도 많이 있으므로 한번씩 둘러보도록 하자.

풍뇌의 방(風雷の間)에서는 구중루에 갇혀 있는 두 신 태도풍오랑(太刀風五郎)과 뇌전오랑(雷電五郎)이 일행의 힘을 시험한다.

후반에는 풍뇌의 방 북쪽의 통로를 이용해 무의 인으로 내려갈 수 있다.



▲태도풍오랑(太刀風五郎)과 뇌전오랑(雷電五郎). 바람과 번개의 신답게 각자의 주특기를 한껏 발휘한다



▲이곳을 통해 무의 인(無の印)으로 향한다



▶여섯번째 머리카락. 방어에 치중하는 경향이 있으므로 공격자 비율을 늘려 선공으로 제압하자

보스캐릭터 정보

■칠천제팔기(七天齊八起)			
체력	600	기 력	30
공격	320	민첩성	300
방어	360	전승점	760
특기	칠천폭(16), 원자(9)		
■태도풍오랑(太刀風五郎)			
체력	1800	기 력	120
공격	610	민첩성	650
방어	610	전승점	1150
특기	진공파, 용권		
■뇌전오랑(雷電五郎)			
체력	2200	기 력	66
공격	570	민첩성	700
방어	550	전승점	1150
특기	날카로운 갈퀴, 뇌전		
■여섯번째 머리카락(六ッ髮)			
체력	4200	기 력	100
공격	820	민첩성	870
방어	760	전승점	2300
특기	맹자(6), 석원(12)		

백골성(白骨城)

승천하지 못한 영혼

백골성과 그 주변의 벌판을 떠도는 혼들은 수점동자 타도를 위해 대강산에 올랐다가 두 번다시 돌아오지 못한 사람들의 원혼들이 갈 곳을 잃고 헤매는 것이라고 한다. 어쩌된 일인지 그들은 정의를 위해 목숨을 바쳤음에도 불구하고 성불하여 천국에 가지고 못하고 이곳에서 오니가 되어버린 것이다.

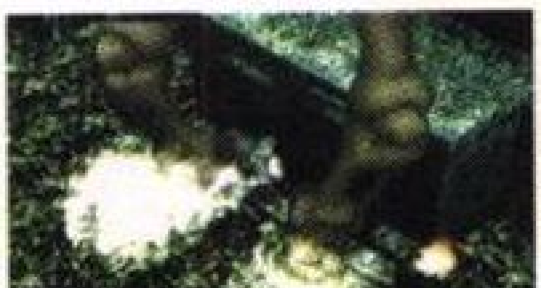
백골성은 여름 3개월 동안만 모습을 드러내므로 해당기간에만 토벌이 가능하다.

백골성 주변의 몽잔원(夢殘ヶ原)을 지나 성으로 들어서면 계단과 뼈로 이루어진 연결통로를 따라 계속해서 상부로 올라가자.

백골성 제5환(白骨城 5ノ丸)에 있는 발길질의 제단(アシゲの祭壇)과 제11환에서 이어지는 손뼉의 제단(テウチの祭壇)에서 원한족과 양팔을 쓰러뜨린 뒤 제17환에 있는 영령의 방(英靈の間)으로 가면 이윽고 대강의 사환(大江ノ捨丸)이 나타난다.

후반에 왔을 때는 최종환의 야의 인(夜の印)으로 들어가 네 번째 머리카락을 쓰러뜨리자.


▲두 통로 중 하나는 막다른 길이다


◀원한족(恨み足)의 출현. 역류에 대비해 주력캐릭터의 체력을 항상 최상에 가깝게 유지하자


체력이 상대적으로 떨어지는 왼팔을▶ 먼저 공략하자


◀대강의사환(大江ノ捨丸). 그다지 강하지는 않으나 회복능력이 매우 뛰어나다. 기력을 모두 소모시킨 후 중앙부를 집중 공격하자


▲보물창고(寶物庫). 희귀 아이템이 많은 반면 함정도 있으니 주의하자


▲별다른 특수공격은 보이지 않으나 공격, 방어, 민첩성이 모두 최고 수준이다.

보스캐릭터 정보

■원한족(恨み足)

체력	1200	기 력	60
공격	480	민첩성	600
방어	550	전승점	800
특기	역류		

■오른팔(右カイナ)

체력	1200	기 력	60
공격	530	민첩성	550
방어	550	전승점	700
특기	원군		

■왼팔(左カイナ)

체력	900	기 력	60
공격	600	민첩성	700
방어	520	전승점	700
특기	원군		

■대강의 사환(大江ノ捨丸)

체력	1300	기 력	150
공격	650	민첩성	580
방어	900	전승점	2600
특기	엔자(9), 춘채(24)		

■네번째머리카락(四ッ髮)

체력	3000	기 력	51
공격	900	민첩성	900
방어	900	전승점	2600
특기	???(?)		



대강산(大江山)

이제 드디어 주점동자가 있는 대강산에 이르렀다. 이곳은 1년중 11월과 12월에만 출입이 가능하므로 어느정도 전반적인 준비가 갖추어졌다고 생각되면 결전에 대비해 연말에 가장 전력이 극대화되도록 출격대의 연령과 능력의 성장정도를 적절히 관리해 주어야 할 것이다.

대강산에 들어서면 우선 산길을 계속해서 따라가자. 루트는 거의 일본도에 가까우므로 계속 길을 따라 진행하다보면 자연히 대강산 인왕문(仁王門)에 당도하게 될 것이다. 이곳은 대강경(大江京)으로 이어지는 관문으로서 수인왕과 태인왕이 지키고 있다.

인왕문을 지나 대강경 주작대로를 따라 가다보면 주점각거교(朱点閣去る橋)에서 마지막 수문장인 석원전위문이 나타난다. 석원전위문은 민첩성이 매우 높지만 오의와 병행기를 적절히 활용하면 무난


인왕문의 두 인왕(仁王).▶ 문지기답게 형편없는 악체이므로 전력을 유지한다는 기분으로 간단히 처리하자


▲석원전위문(石猿田衛門). 그 역시 주점동자에 의해 조종되고 있는 신들 중 하나이다


▲선조의 위광을 다시 한번!

히 공략이 가능할 것이다.

주점각에 들어서면 드디어 일족의 숙적 주점동자를 만날 수 있다.

주점동자: 아주 오래전에 한쌍의 남녀가 여길 찾은 뒤로는 아무도 와주질 않아서 좀 쓸쓸했는데 말이야. …아니!? 그 이마의 빛은!? 그 때의 꼬마…? 크크크크크… 그렇게 된건가? 또 그 녀석들이 이쪽 세상에 고개를 들이민거로군!? 크크크… 정말 지겹기도 하지…. 설령 오니라 하더라도 일단 태어났으면 그 목숨은 제것이야! 그쪽 마음대로 그렇게 죽을 수는 없어!



▲숙적 주점동자와의 첫대면

주점동자는 말을 마치더니 일행을 향해 돌진해 온다.

여기서 주점동자는 생각보다 그리 강하지 않다. 주점동자는 일행의 손에 쓰러지지만 이야기는 거기서 끝나는 것이 아니었던 듯…

주점동자: 크크크크… 드디어… 거울을 깨뜨려 버렸군…

잠시 후 주점동자 안에서 손이 나오면서 허물을 벗듯 한 미형의 소년이 주점동자를(?) 벗어버린다. 그것은 놀랍게도 키츠토!!!



▲주점동자와의 대결. 파괴사의 오의 등으로 잠재운 뒤 집중공격하면 간단하다



◀죽어가던 주점동자가 난데없이 갑자기 웬 댄스를… ^^;



▲주점동자안에서 나오는 것은…



◀어디선가 많이 본 듯한!!!?

주점동자: 하하하! 안녕? 역시 너희들이었군. 이 녀석 속에서 나를 꺼내준 게 말이야! 고마워, 결국 이렇게 만나는군. 아, 나? 난말이야, 이래뵈도 황자라구! 예전에… 이곳엔 작긴 했지만 도시가 있었지. 어느날 나쁜 녀석들이 와서 불태워 버렸지만 말이야…. 모두 죽고 말았지. 아버지는 여자로 변신한 녀석에게 등뒤로부터 당했어. 어머니는 스스로 몸을 내주었다. 나와 누이를 구하기 위해서 말이야. 놈은 어머니를 실컷 가지고 논 후 내게 저주를 걸었지. 나의 힘을 봉인하기 위해서 말이야. 그래서 내가 오니 속에 들어가 있었던 거지. 아하하하하… 정말 심한 얘기지? 그러니까! 똑같이 돌려줘서는 조금도 성에 차질 않아!! 나는 그날 맹세했다. 놈과 놈들의 가족, 그리고 자손들까지 한사람도 남김없이 모두 저주를 걸어 죽어버리겠다고! 나는 너희들을 결코 용서하지 않겠다! 태어나 자란 마을을 불태워 버리고 부모를 죽였어! 그놈들과 쿄토의 인간들을 말이야! 그래그래, 너희들에게는 감사하고 있어! 그 볼썽사나운 오니 모양을 해가지고서는 내 힘의 절반도 낼 수가 없었으니까!! 자아!! 진짜 복수는 지금부터다!! 또 만나자구, 형제!!



▲주점동자는 오니의 몸을 벗어나 더욱 강한 힘을 발휘하게 되었다



일족의 비원은 끝나지 않고…▶

보스캐릭터 정보

■수인왕(羞せ仁王)

체력	400	기 력	25
공격	300	민첩성	400
방어	300	전승점	240
특기	광무(8), 진흙수렁(5)		

■태인왕(太り仁王)

체력	450	기 력	45
공격	350	민첩성	250
방어	350	전승점	240
특기	지모(12), 몽자(4)		

■석원전위문(石猿田衛門)

체력	1000	기 력	24
공격	380	민첩성	999
방어	350	전승점	700
특기	창공격, 석원(12)		

■주점동자(朱点童子)

체력	1600	기 력	50
공격	400	민첩성	500
방어	420	전승점	800
특기	때리기, 엔자(9)		

●후반

천신만고 끝에 주점동자를 쓰러뜨렸건만 그것은 또 다른 고난의 시작이었다. 게다가 쿄토 주위에는 새로운 오니의 소굴이 3개나 나타났다고 한다. 얼마 후 키츠토… 아니 주점동자는 일행 앞에 나타나 자신의 정원에 초대하겠다고 한다. 그곳으로의 열쇠는 다름아닌 자신의 머리카락 일곱가닥. 머리카락은 각 미궁이나 동굴의 최심부에 두었다고 한다. 일곱 개의 머리카락을 모두 모은 뒤 쿄토 옆에 열린 지옥의 문, 지옥구천으로 향하자. 이제 일족의 숙명에 해답도 멀지 않은 듯….

친왕진혼묘(親王鎭魂墓)

거대한 묘의 유래

100여년전 당시의 황제에게는 훌륭한 동생이 있었다. 하지만 민중에게 인기가 있는 동생을 시기한 황제는 그에게 근거없는 누명을 씌워 생

매장을 시키고 말았다. 그런데 사건이 있은 후 갑자기 재앙이 닥치자 부랴부랴 세운 것이 바로 이 친왕진혼묘인데 결국 화는 막지 못했다. 그 후 이유도 모른 채 죽은 동생의 원혼은 아직도 성불하지 못하고 묘에 머물고 있다는 것이다.

친왕진혼묘는 구조가 상당히 복잡하여 자칫 길을 잃기가 쉽다. 그러므로 유수의 보경(有壽の寶鏡)등을 사용하여 구조를 보면서 이동하는 편이 좋을 것이다.


▲유수의 보경(有壽の寶鏡)을 넉넉히 준비해 가자

4면의 계단에서는 토우기 4체가 나타나는데 각각의 능력은 그다지 위력적이지 않지만 4체가 함께 공격해 오므로 하나라도 빨리 제거해 나가지 않으면 전황이 불리해지기 쉽다.

봉인의 방(封の間)을 지키고 있는 아가라 봉인상을 쓰러뜨린 뒤 금색관(金色館)의 문장을 통해 진혼의 방(鎭魂の間)으로 들어가면 전설의 황제의 동생인 아가라친왕(祟良親王)이 나타난다.


▲토우기와의 전투. 수세를 취하는 초반에 최대한 격파하여 상대의 전력을 떨어뜨리자


▲아가라 봉인상. 역류만 주의하면 간단


▲금색관 중앙의 문장으로 들어간다




▲아가라 친왕의 해방

◀술은 무시해도 좋다. 방어력을 올리고 차분히 상대하자

이곳의 나의 인(奈の印)에는 일곱 번째 머리카락이 있는데 지금까지의 머리카락들과는 상당한 차이를 보이는 강력한 녀석이다.


▲마지막 머리카락답게 매우 강력하다

■영식토우기(零式土偶器)

체력	700	기 력	16
공격	550	민첩성	550
방어	550	전승점	530
특기	속조(8)		

■일식토우기(壹式土偶器)

체력	700	기 력	32
공격	550	민첩성	470
방어	550	전승점	530
특기	범핀(16)		

■이식토우기(貳式土偶器)

체력	700	기 력	24
공격	550	민첩성	500
방어	550	전승점	530
특기	석원(12)		

■삼식토우기(參式土偶器)

체력	700	기 력	25
공격	550	민첩성	500
방어	550	전승점	530
특기	춘체(24)		

■아가라봉인상(アガラ封印像)

체력	2000	기 력	30
공격	670	민첩성	650
방어	650	전승점	2300
특기	역류		

■아가라친왕(祟良親王)

체력	2800	기 력	33
공격	800	민첩성	700
방어	700	전승점	2800
특기	손가락공격, 모일섬		

일곱 번째 머리카락(七ツ髪)

체력	8000	기 력	200
공격	830	민첩성	650
방어	500	전승점	2800
특기	적지옥(20), 인호희(18)		

망아류수도(忘我流水道)



비운의 인어

옛날 어느 왕비가 나이가 들어 노병에 걸리자 궁중의 모든 진귀한 약은 모두 모아들이라는 어명이 내려졌다. 그런데 이런 사실을 모르는 한 운나쁜 인어가 츠루가에서 어선이 쳐 놓은 그물에 걸리고 말았다. 전하는 말에 따르면 인어의 살은 만병통치약이고 산채로 먹으면 불로장생하는 것으로 되어 있다. 하지만 그것은 어디까지나 지어낸 말일 뿐 실상은 말도 안돼는 이야기였다. 하지만, 저질러 보지 않고는 잘못을 알지 못하는 것이 인간이라 하였던가…. 인어의 수난은 그로부터 시작되었던 것이다.

이곳에서는 통로에 물이 흐르고 있기



때문에 이동속도에 상당한 제한을 받는다. 특히 물의 방향을 거슬러 올라갈 때는 속도가 매우 느려지므로 적의 접근에 무방비상태가 된다. 하지만 물을 타고 움직일 경우에는 반대로 빨리 움직일 수 있으므로 이를 잘 이용하면 어느정도 이동상 장애를 극복할 수 있을 것이다.

수로 끝에 있는 인어의 폭포(人魚の瀑布)에서는 츠루가노마나히메(敦賀ノ眞名姫)를 만날 수 있다.

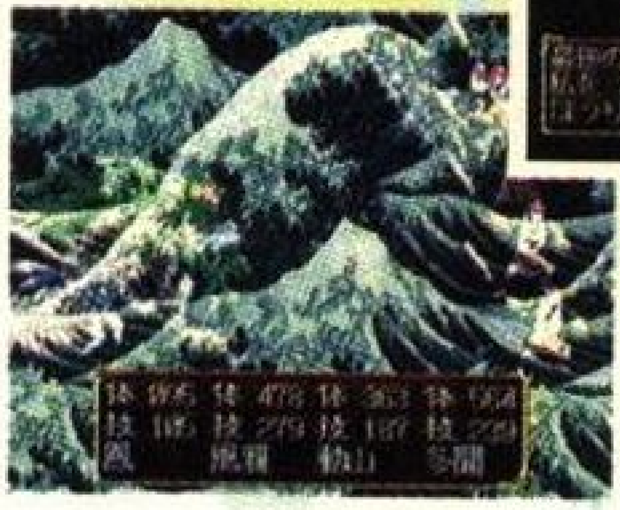
폭포안의 통로를 따라 들어가면 영구



◀물살을 거스르는 방향으로 이동시는 속도가 급격히 느려진다



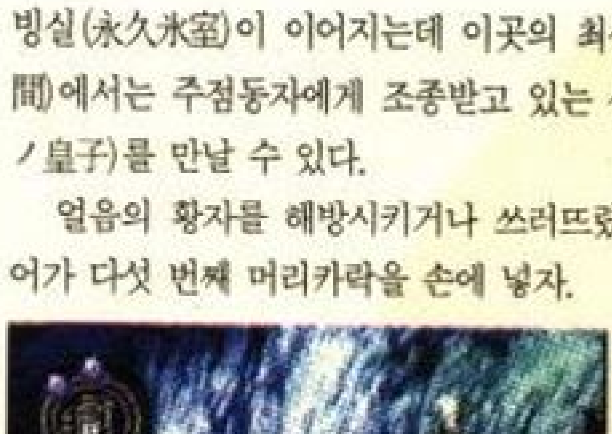
▲그녀는 이미 인간에 대한 불신의 골이 깊은 듯 하다



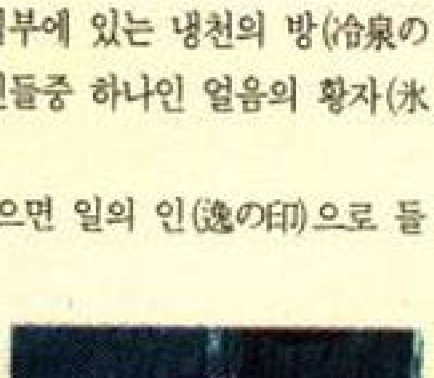
◀위력적인 수계술 진명희(眞名姫)

빙실(永久氷室)이 이어지는데 이곳의 최심부에 있는 냉천의 방(冷泉の間)에서는 주점동자에게 조종받고 있는 신들중 하나인 얼음의 황자(氷ノ皇子)를 만날 수 있다.

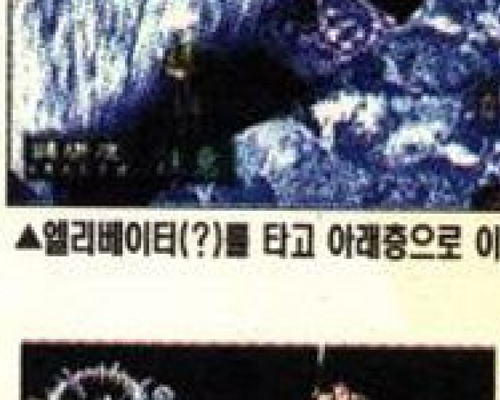
얼음의 황자를 해방시키거나 쓰러뜨렸으면 일의 인(逸の印)으로 들어가 다섯 번째 머리카락을 손에 넣자.



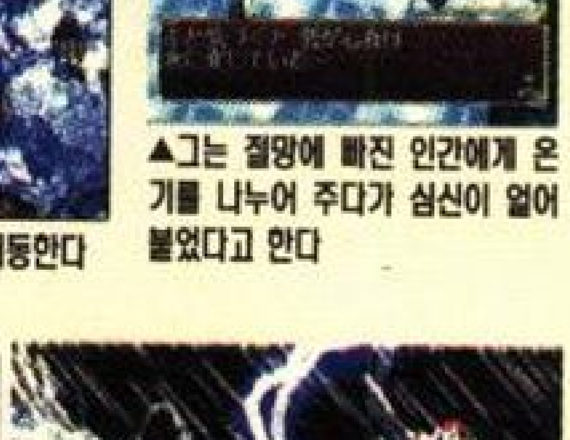
▲엘리베이터(?)를 타고 아래층으로 이동한다



▲그는 절망에 빠진 인간에게 온기를 나누어 주다가 심신이 얼어붙었다고 한다



▲뜨거운 화란화 병행기로 얼어붙은 그의 심신을 녹여주자



다섯번째 머리카락. 강력한 뇌속성 공격에 주의하자▲

보스캐릭터 정보

츠루가노마나히메(敦賀ノ眞名姫)			
체력	1400	기 력	95
공격	420	민첩성	700
방어	430	전승점	800
특기	진명희(30), 수제(5)		
얼음의 황자(氷ノ皇子)			
체력	4000	기 력	12
공격	760	민첩성	750
방어	600	전승점	2970
특기	연속공격, 냉동		
다섯번째 머리카락(五ッ髪)			
체력	3800	기 력	100
공격	820	민첩성	999
방어	600	전승점	2980
특기	인호희(18), 뇌사자(25)		

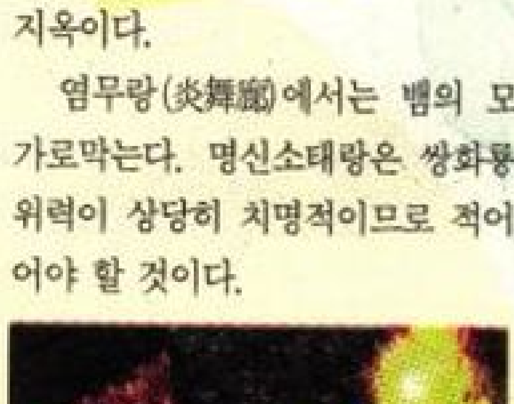
홍연의 사당(紅蓮の祠)

아홉 개의 목숨

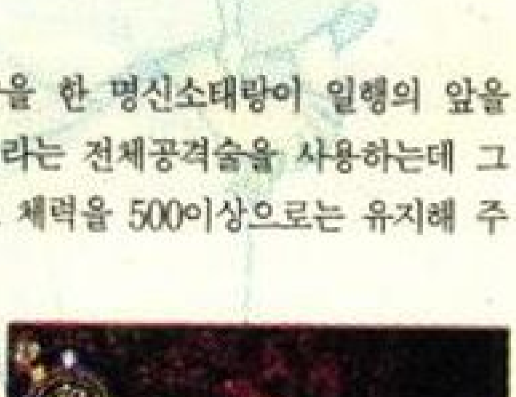
홍연의 사당에는 오니들의 총대장인 고양이 여인이 있다. 그녀의 이름은 오나츠. 본래 천계인이었으나 불장난이 심해 그 벌로 고양이의 모습으로 이 땅에 떨어진 것이라고 한다. 그런데 고양이에게는 불필요한 목숨이 아홉 개나 있다. 따라서 그녀는 아홉 개의 목숨을 모두 잃어버릴 때까지 천계로 돌아갈 수가 없는 것이다. 하지만 이쪽 세상에서 목숨을 잃는 일은 고통스럽고 무서운 일이다. 그것을 그녀는 아홉번이나 반복해야 한다. 너무도 잔혹한 벌이지만 신이라는 자들은 태연스럽기만 하다. 언젠가는 그들의 피조물인 인간들에게도 그런 표정을 지을 날이 올지도….

홍연의 사당은 이름처럼 용암의 열기가 새빨갛게 달아오르는 화염 지옥이다.

염무랑(炎舞廊)에서는 뱀의 모습을 한 명신소태랑이 일행의 앞을 가로막는다. 명신소태랑은 쌍화룡이라는 전체공격술을 사용하는데 그 위력이 상당히 치명적이므로 적어도 체력을 500이상으로는 유지해 주어야 할 것이다.

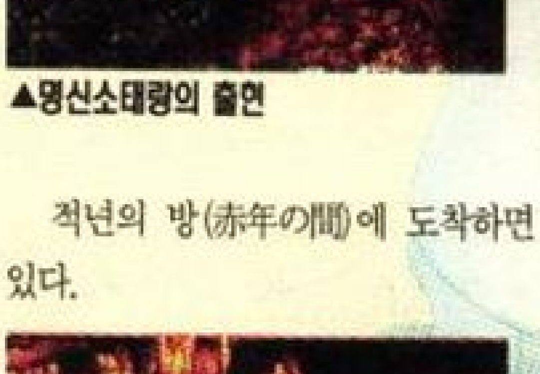


▲명신소태랑의 출현

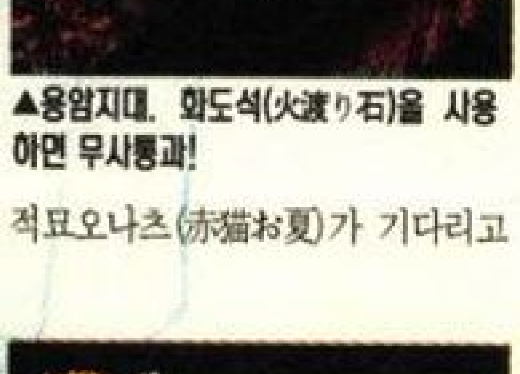


▲용암지대. 화도석(火渡り石)을 사용하면 무사통과!

적년의 방(赤年の間)에 도착하면 적묘오나츠(赤猫お夏)가 기다리고 있다.



▲두 번이나 잔혹한 죽음을 경험한 그녀는 천계로 돌아갈 것을 아예 포기한 듯…



▲쥐를 부려 공격하는 오나츠

오나츠를 쓰러뜨리면 첫번째 머리카락이 있는 비의 인(非の印)으로 들어 갈 수 있다.


▲첫번째 머리카락. 단순공격만으로도 충분히 위협적이다


▲당주의 반지로 마무리!

보스캐릭터 정보

■명신소태랑(鳴神小太郎)

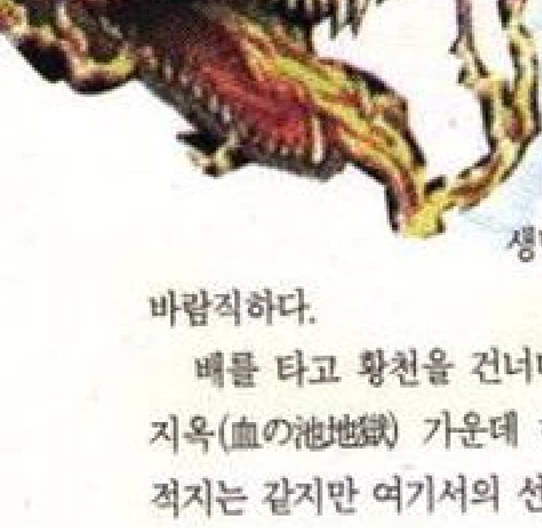
체력	1400	기 력	65
공격	470	민첩성	600
방어	400	전승점	760
특기	화란화(9), 쌍화룡(13)		

■적묘 오나츠(赤猫お夏)

체력	2000	기 력	50
공격	700	민첩성	800
방어	650	전승점	2800
특기	흑묘공, 상처 기		

■첫번째 머리카락(一ッ髪)

체력	4000	기 력	100
공격	800	민첩성	999
방어	800	전승점	2800
특기	철천쪽(16)		



지옥구천(地獄巡り)

황천판(黃泉坂)에서 길을 따라 조금 진행하다보면 이승과 저승의 경계인 황천(黃泉)을 건너는 배가 있는데 그 배의 사공은 당돌하게도 목숨이나 보물을 요구한다. 보물(お寶)을 건네주면 전투없이 무사히 배를 태워주지만 목숨(命)이나 거부(いやだ)를 선택하면 이놈의 사공과 전투를 벌여야 한다. 돈과 전리품도 좋지만 지옥구천에서는 시간이 곧 생명이므로 가급적 뇌물(?)로 해결하는 편이 바람직하다.

배를 타고 황천을 건너다보면 빙설침지옥(氷雪針地獄)과 피의 연못지옥(血の池地獄) 가운데 하나는 선택하는 메뉴가 나온다. 어차피 목적지는 같지만 여기서의 선택에 따라 중간의 경로가 달라지게 된다.


▲좀 비굴한 듯 하지만 시간과 전력손실을 막을 수 있다


▲삼도의 사공(三途の渡し), 탈의파(脫衣婆)와의 전투. 사공의 직접공격은 웬만한 대장오니를 능가한다

1 - 빙설침지옥

이곳은 말그대로 빙설로 뒤덮인 지옥으로 바닥에는 흉악한 침들이 마구 돋아나 있다. 통로또한 매우 좁아 전투를 피해가기도 어려운 곳이다. 통로의 끝에는 지옥으로 이어지는 은의 혈(銀の穴)이 있는데 그곳에서는 수정동자의 부하인 대백족(大百足)과의 전투가 기다리고 있다.


▲바닥에 있는 침을 밟으면 대미지를 입는다


▲표지판의 글을 읽으면 대백족이 나타난다

2 - 피의 연못 지옥

피의 연못은 상익원의 수경 부분과 비슷한 형태로 이루어져 있는데 통로의 끝에 있는 먹의 항아리에는 대팔수(大八手)라는 문어 비슷한 녀석이 일행을 맞아준다.


▲이곳에서도 유수의 보경은 매우 유용하다


▲연못에 웬 문어(?)

두 지옥 중 하나를 지나 땅속으로 떨어지면 망자사막(亡者砂漠)이 나오는데 이곳에 있는 유수의 보경이나 시등적은 반드시 챙겨두도록 하자. 이 지옥구천의 경로는 상당히 길어서 시간이 많이 소요되기 때문이다. 망자사막은 자칫 무한루프로 이어지기 쉬운데 북, 서, 북, 서의 방향으로 계속 가다보면 바로 수라의 탑(修羅の塔)의 입구가 보일 것이다.


▲망자사막

수라의 탑 내부는 제법 복잡한 통로로 이루어져 있는데 알고 보면 간단하니 걱정할 필요는 없다. 수라의 탑 제 1계의 상하좌우의 통로는 같은 지형이 계속 반복되는 무한루프로 되어 있는데 맵밖으로 나가지 말고 위층으로 통하는 계단의 위치만 찾아 들어가면 쉽게 빠져나갈 수 있다. 다음은 계속 마찬가지로 맵내에 있는 계단을 찾아 올라가기만 하면 된다.

◀수라의 탑 내부. 이곳에서 유수의 보경은 필수적이다



이곳으로 들어가면▶ 귀환이 불가능해진다

탑의 제 7계에 있는 입구로 들어가면 낯익은 얼굴을 만날 수 있다.

오링: 아니… 너희들은… 설마…

주점동자: 여어! 오래간만이야! 기나긴 가시밭 길을 스스로 선택해 여기까지 온 너희들의 의지, 이야아 정말이지 훌륭해! 그 확실한 의지에 경의를 표하면서 오늘은 특별히 우리의 비밀을 한가지 알려주지. 너희들이 지금까지 물리쳐 온 오니나 마물들, 제법 상대하기가 힘들었지? 같은 술을 사용하는 녀석도 있었을 거야…. 그걸 우연이라고 생각하니? 크크크크… 자아 소개하지! 그 강력함의 원류다!! 코토를 멸망시키는 나의 꿈을 위해 여러 가지 오니와 마물들을 수없이 낳아 준… 우리들의 어머니야!!

오링: 으윽!

주점동자: 아니…? 나의 어머니가 너희들이 알고 있는 그 누군가와 좀 닮지 않았던가? 하하하하하! 자아, 어머니 앞이고 하니 오늘은 멋진 모습을 보여야겠지? 간다앗!!



입족의 ▶ 선조와의 만남이 이루어지는 순간



▼주점동자와의 결전

대화가 끝나면 여덟 번째 머리카락·주점동자와의 전투가 시작된다. 주점동자는 머리카락의 연기, 뇌사자등으로 공격해 오는데 그의 체력은 약 5000 전후로 그리 강한 인상은 아니다. 페이스를 조절하며 적절히 상대해 주자.

오링: 고맙다…. 드디어 끝났어…. 주점에게서 두가지 저주에 관한 얘기를 듣고 부터는 하루하루가 지옥이었다. 주점을 물리치기 위해 그 아이를 낳은 것을 얼마나 후회했던지… 할 수만 있다면 내가 대신 그 역할을 맡았으면 싶었다. 하지만 우리들은 죽을 수가 없으니…. 그리고, 언젠가 이런 날이 오리라… 마음 한구석 기대를 버리지 않고 있었다…. 아아… 믿기를 잘했지! 얼굴을 가까이 보여 다오! 아… 그래… 그렇지… 나의 그 아이는 이미 이 세상에 없는 거였지. 나도 참 바보 같기는… 생각으로는 알고 있었으면서도…. 그렇군… 그래… 그러니까 너희들이 지금 여기 있을 수 있는 거지. 그래… 하지만 덕분에… 나의 피를 이은 자손의 이런 훌륭한 모습을 볼 수 있었다! 언젠가 저세상에서 그 사람이나 아이를 만났을 때 가슴을 펴고 당당히 보고할 수 있어! 정말 고맙다… 오늘 이날까지 잘 견뎌주었구나.

주점동자: 아하하하- 아하하하하-. 정말 보기 좋군. 생이별했던 어머니와 그 자손의 감동적인 대면! 아아… 눈물이 나는군. 좀 상투적이긴 하지만 막간의 촌극 치고는 괜찮았어. 자 그럼 배우도 모두 한자리에 모였으니…. 제 2막의 시작이다! 시작!!

오링: 하앗! 하아아앗—.

주점동자: 헤헤헤헤, 여긴 따뜻한게 참 좋군. 자, 어때? 나를 죽이면 이 여자도 함께 끝장이야. 아니, 어떻게 된거지? 덤비지 않을 생각인가? 그럼, 나 혼자 맘대로 전투준비를 하도록 하지… 호호호…. (오링의 얼굴부분을 가리키며) 약점은 여기니까… 자… 사양말고 엉망으로 만들어 보라구.

오링: 베라! 이 오니를 죽여라!!

주점동자: 그런 심한 말씀하지 마세요, 어머니…. 둘이서 힘을 합쳐서 말이에요…! 이 놈들을 해치워 버리고 말이죠…! 그런 다음에 다시 포근하게 안아주세요, 어머니…. 나를 사랑한다고 해주세요….

오링: 어서!! 망설이지 마라!!

주점동자: 모두 함께 지옥으로 떨어지자구요!! 어때요, 어머니….

대화가 끝나면 아슈라(阿朱羅)와의 전투가 시작된다. 오링이 붙어 있지만 어차피 타점은 하나이므로 가지고 있는 모든 수단을 활용해 공격을 퍼붓자. 아슈라의 체력상 어쩔수 없이 장기전으로 가야 하므로 확실한 회복역을 하나 정해두고 회복에 주력하도록 하는 것이 좋다. 공격은 봉초래등 강력한 술을 병행기로 발동시키거나 오의, 칠광의 구슬, 당주의 반지도 아낌없이 사용해 주자.

엔딩이 끝나고 나면 감동의 주제곡 하나(花)와 함께 역대 인물의 프로필이 스크롤된다. 감미로운 음악을 들으며 자신만의 가문의 역사를 되돌아보는 기분이 예사롭지는 않을 것이다.

스 롤까지 전부 보고 나면 메시지란에 어떤 커맨드가 나타나는데 이를 실행시키면 초기화면에 메뉴가 하나 늘어나면서 동영상을 감상할 수 있게 된다. ※(메모를 준비하세요) Ⓟ



◀오링의 몸속으로 들어가는 주점동자



주점동자는 오링의▶ 몸을 이용해 전투형으로 변신한다



▲오링은 생명을 일행에게 맡겨 체력과 기력을 완전히 회복시켜 준다



드디어 주점동자를 쓰러뜨렸다▼



▼아이와 함께 천계로 돌아가는 오링

그래픽	
조작감	
스토리	
연출	
사운드	
소장가치	





캡콤의 코나미화?? 우리두 우려먹을 수 있다

사립 저스티스 학원 열혈 청춘일기2

장 르: 대전 액션

제작사: 캡콤

발매일: 6월 24일

발매가: 5,800엔

98년 겨울, 오락실을 뜨겁게 달구었던 「사립 저스티스 학원」.
이제는 오락실을 떠나 안방으로 들어 왔다.
게다가 더욱 충실해진 연애 +육성 시뮬레이션으로
단순한 '격투 게임'이라는 인식에서 벗어나 더욱 완성도 높은 모습을
보여주고 있다.

전작과의 차이점



일단 부제가 「열혈 청춘일기 2」인만큼 '열혈 청춘일기 모드'가 더욱 충실해졌다. 새롭게 추가된 캐릭터와 이벤트, 그리고 전작에서 한 두 개밖에 없던 이벤트 그래픽도 여러 장으로 늘어 다양하게 선택할 수 있게 되어 있다. 또한 전작과 달리 선택할 수 있는 서클 활동의 수가 2배 가까이 늘었다. 그리고 '실기 '99'는, 전작과 달리 실기 시험 유형을 따로 즐길 수 있는 모드와 최근 유행을 반영하듯 리듬액션 계통의 댄스 게임류 미니 게임도 새롭게 추가되어 있다. 「열혈 청춘일기 2」는 격투보다는 시뮬 쪽에 더 비중을 두고 있는데 그 결과 전작과 비교해 격투 쪽의 큰 변화는 보이지 않는다. 이 기회에 코×미처럼 우려먹기식 소프트를 발매하는 것도 괜찮을 듯.

◀ 버스트 어 저스티스?

추가 캐릭터

이번 작품에서는 많은 캐릭터들이 추가되었는데 그 중 눈에 띄는 캐릭터로 '란' 과 '나가레'가 있다. 란은 태양고교 신문부 소속 1학년생으로 스쿠프(특종)를 노리는 신입생이다. 나가레는 오류고교 수영부 소속 3학년생으로, 이 둘은 열혈 청춘일기 모드뿐만 아니라 격투 모드에서도 등장하며 그 이외의 추가 캐릭터들은 모두 열혈 청춘일기에만 나온다. 대표적으로 전작에선 히나타의 격투 부분 엔딩에 잠깐 나왔던 학급 반장도 자주 등장한다. 문화계 서클이 새로 생겨난 만큼 대부분의 신규 캐릭터들이 그쪽에서 등장한다. 그러나 어디까지나 조연으로 등장하기만 할 뿐 직접적으로 연애 대상이 되지는 못한다(아깝다).



▲ 신 캐릭터란 언제나 카메라와 함께 한다



▲ 겉모습은 상당히 쿨해 보이지만…

각종 모드 설명



▲ 모드 셀렉트 화면

● 열혈 청춘일기

열혈 청춘일기는 전작의 에볼루션 디스크에서 즐길 수 있었던 열혈 청춘일기의 후속격인 작품이다. 전작을 플레이해 본 사람이라면 무리없이 받아들일 수 있고, 처음 접해보는 사람이라도 간단한 육성+연애 시뮬레이션적인 내용을 가지고 있으므로 쉽게 즐길 수 있다. 특히 전작에 비해 이벤트나 캐릭터의 추가 등으로 많은 부분이 보충되어 있어 전작에서 약간 부실함을 느꼈던 사람이라면 이번에는 어느 정도 만족할 수 있을 것이다. 하지만 너무 짧고 자유도가 떨어진다는 점이 문제지만 개성적인 캐릭터들이 이 모든 걸 커버해 준다.



▲ 열혈 청춘일기

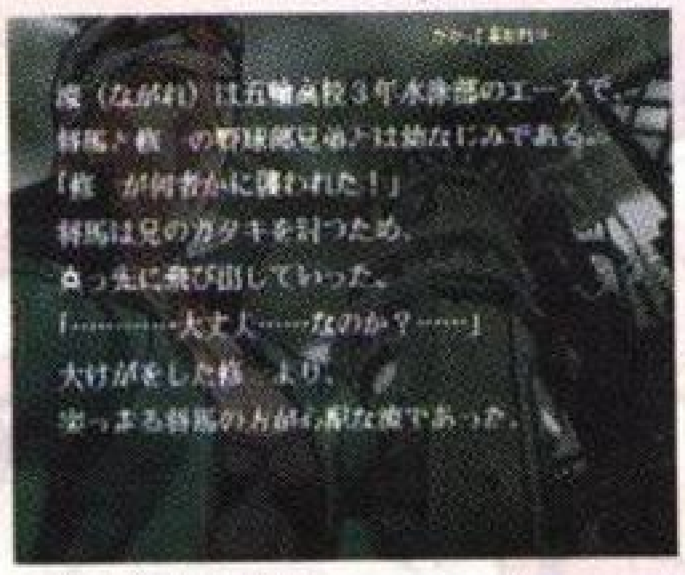


● 혼자서 즐기기

전작의 아케이드 버전같은 모드이다. 각각의 스토리가 따로 존재하며 개인의 목적을 위해 격투를 벌이는 모드로, 전작과는 조금 다른 스토리로 진행된다. 물론 새로 추가된 캐릭터들도 사용할 수 있으며 그들도 각각의 새로운 스토리를 가지고 있다.



▲ 새로운 캐릭터에 새로운 스토리



▲리그전으로 펼쳐진다

● 대전

1P와 2P의 대전 모드. 전작과 마찬가지로 자신이 에디트하여 키운 캐릭터도 등록하여 쓸 수 있다.

● 리그전

사용할 캐릭터들을 골라 리그전으로 치러지는 격투 대회. 멀티 탭 대응으로 최대 6인용까지 가능하다.



▲ 나가레의 스토리. 효마와 관련 있는 것 같다

● 단체전

최대 4인까지 한 팀에 넣어 싸우는 단체전.



▲우리 팀은 4명이다. 그럼 투 플라톤 어택은??

● 토너먼트

최대 8팀까지 골라서 토너먼트를 치른다.



▲2인 대전이다. 화면 하단 중앙의 빈자리가 의심스럽다

● 협력전

1P와 2P가 한 팀이 되어 싸운다. 상성진단 모드가 있어 1P와 2P의 협력 관계를 알 수 있다. 투 플라톤 어택은 1P 혼자서는 쓸 수 없고 2P와의 조작으로 쓸 수 있게 변했다. 둘의 상성도는 싱크로도, 격투 숙련도, 열혈 근성도, 신뢰도로 세분되어 수치화된다.



▲1P와 2P의 협력도. 싱크로도는 뭐냐??

● 트레이닝

말 그대로 격투 수련을 위해 트레이닝 모드. 플레이어를 위한 배려가 보이긴 하지만 약간 부실한 느낌을 준다.

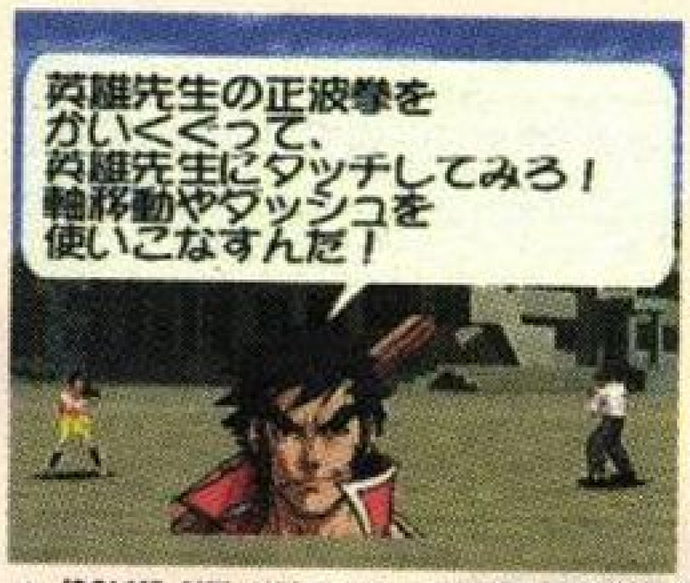


▲ 크게 만족할 순 없다

● 시험에 나오는 실기'99

열혈 청춘모드로 했을 때 학교에서 1학기 기말고사, 2학기 기말고사, 학년말 고사 이렇게 세번의 시험을 치르는데 이들 모두는 실기고사이다. 그 실기고사를 연습할 수 있는 모드가 바로 실기'99. 여기에서는 전작 실기시험도 연습할 수 있다. 첫 번째 실기고사인 1학기 기말고사. 히데오 선생의 몸을 빨리 터치(공격)하는 것이 과제이다. 늦게 터치하면 늦게 터치할수록 점수가 나빠진다. 히데오 선생은 정파권을 쇄대므로 충분한 주의가 요구된다. 두 번째 2학기 기말고사. 쿄코 선생의 공격을 막아내는 것이 과제. 중단과 하단을 섞어서 공격하기 때문에 기준치까지 막아내기란 쉽지 않다. 물론 공격하면 실격. 세 번째 시험은 학년말 고사로 하야토 선생에게서 한번의 콤비네이션으로 최대한 많은 데미지를 주는 것이 목적이

다. 데미지를 많이 주면 많이 줄수록 점수가 올라간다. 가장 쉽다.



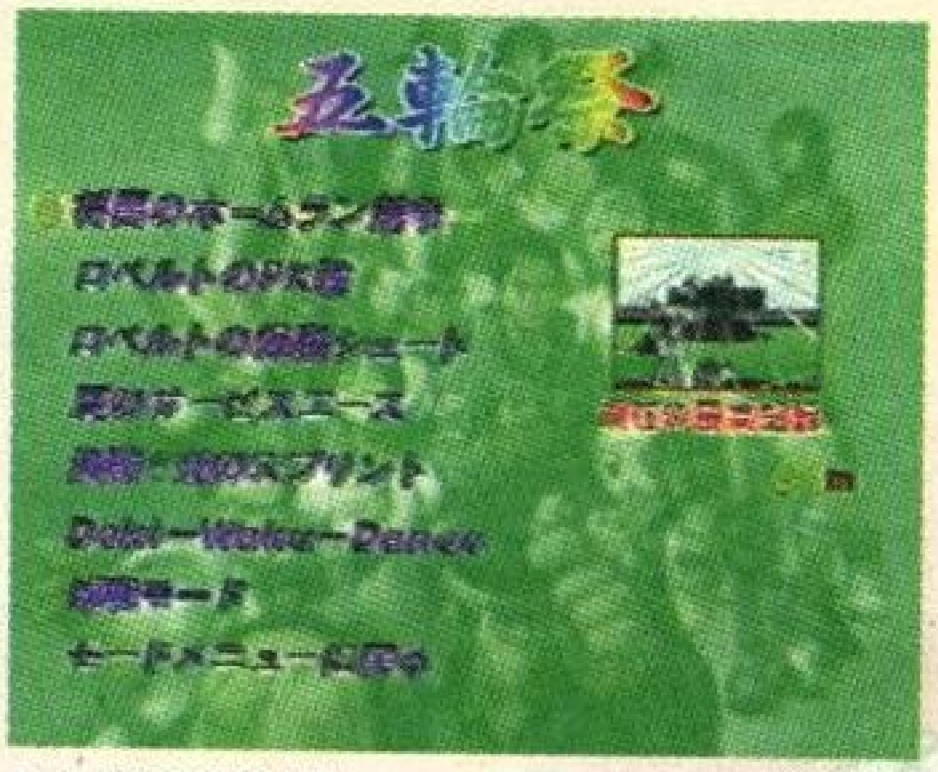
▲ '99년엔 이런 실기를 본다. 고등학생 여러분 미리 준비하시길…

● 오륜제

열혈 청춘일기 모드 진행시 11월에 오륜 고등학교에서 열리는 체육대회에 나간다. 그때 하는 종목을 미리 선택해 연습하고 즐길 수 있는 모드. 료마의 홈런 경쟁은 투수와 1:1 대결을 벌여 홈런이나 안타를 많이 치는 것을 겨루는 경기이다. 구속을 잘 파악해 자리를 잘 잡으면 쉽게 쳐 낼 수 있다. 로베르토의 PK전은 로베르토를 조작하여 골을 넣기도 하고 골키퍼가 되어 골을 막기도 해야 하는 경기이다. 나츠의 서비스 에이스는 나츠를 조작하여 배구공을 서브해 넣는 경기이다. 중심에 잘 넣어 한번에 많은 인형을 터뜨리면 된다. 각도, 파워 등을 잘 조절하면 그다지 어렵지는 않을 것이다. 결전! 불꽃의 스프린트는 달리기 경주로 타이밍에 맞춰 버튼을 눌러 속도를 유지하며 각각의 난이도에 따라 5명의 선수들과 100미터 달리기를 한다. 효가 가장 빠르고 그 뒤로 료마, 바츠, 보먼의 순이며 간이 제일 느리다. Doki-Waki-Dance는 자신과 파트너를 골라 파트너의 패드 조작에 맞춰 자신도 조작하면 된다. 요사이 유행하는 리듬액션과 흡사하다. 하지만 패턴이 일정해 오래 하다 보면 암기가 가능해진다. 마지막 관전은 이름 그대로 컴퓨터끼리의 경기를 관전하는 관전 모드이다. 특별히 시선을 바꾸어 볼 수 있는지는 아직 밝혀지지 않았다.

● EDIT 등록

자신이 열혈 청춘일기 모드로 에디트하여 성장시킨 캐릭터를 등록시키는 모드.



▲ 놀 거리도 상당히 많다

● 오마케

조금 특이한 오마케 시스템. 전작은 단순한 일러스트 갤러리였으나 이번 작품에서는 플레이 시간과 횟수 등에 따라 포인트가 누적된다. 그 누적된 포인트를 이용해 관련 상품 가게를 찾아가 관련 상품을 사는 것이 바로 이 오마케 모드. 열혈 카드, 포스터, 일러스트집, 교복 등이 있으며 모든 품목을 다 모으려면 엄청난 노가다가 요구된다.



▲ 81개의 관련상품을 다 모아야 한다



▲ 사 모은 상품들을 구경하자

● 기록

메모리 카드 관리와 기록에 관한 일을 하는 모드.

● 옵션

게임 시스템이나 격투 부분의 난이도 등을 조정하는 모드.



격투 시스템

시스템은 전작과 완전히 동일하다. 특별히 달라진 점이라고 한다면 이동 낙법이 생긴 것인데, 이는 공중으로 쳐 올려졌다가 낙법을 하며 떨어질 때 앞쪽이나 뒤쪽으로 어느 정도 이동해 착지하는 것을 말한다. 그 밖의 시스템은 전작과 완전히 동일하므로 각 시스템에 대해 특별한 설명은 생략하고 간략한 소개만 하겠다.

● 열혈 콤보

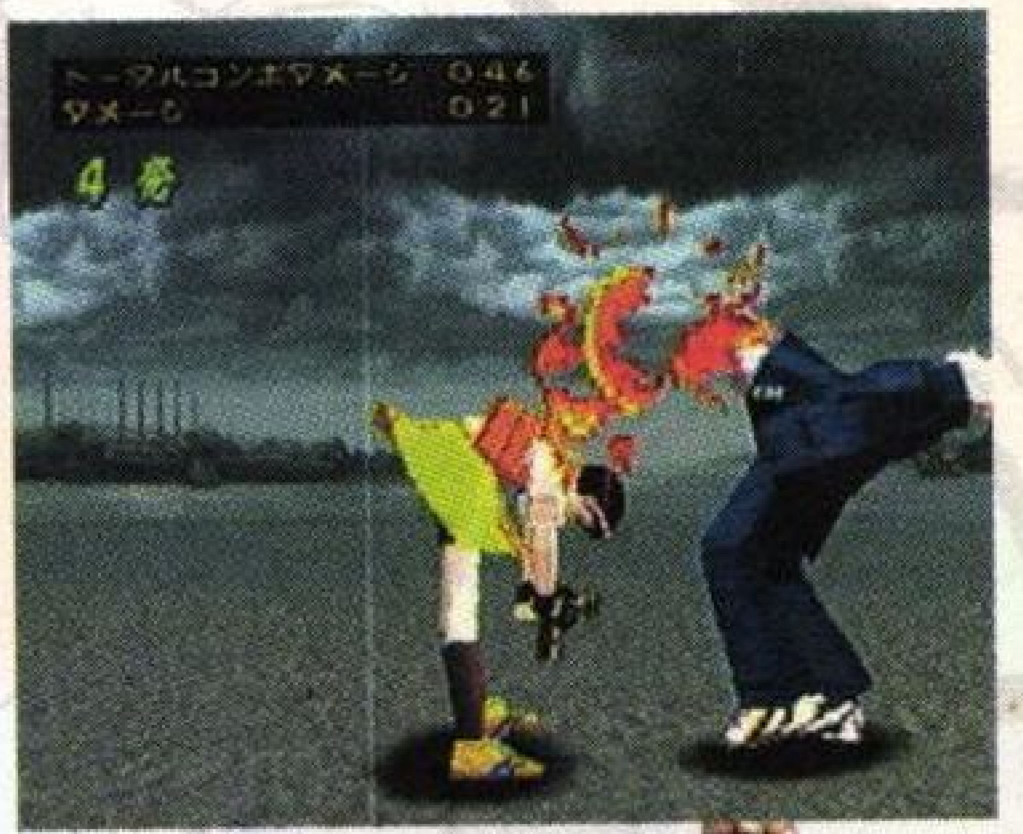
지상에서 사용하는 연속기로 체인 콤보와 비슷하다. 약 ➡ 강 ➡ 레버 특수기로 연결되며, 레버 특수기는 대부분 필살기나 완전 연소 어택과 연결된다. 상대를 띄우는 ↘ 계열의 레버 특수기는 상대를 띄운 후 곧바로 따라 올라가 공중에서 추가타를 먹이는 에어 버스터 콤보도 가능하다. 전 캐릭터 공통으로 누구나 가지고 있으며 하는 방식도 똑같다.



▲ 강공격



▲ 약공격에서부터 시작해서…



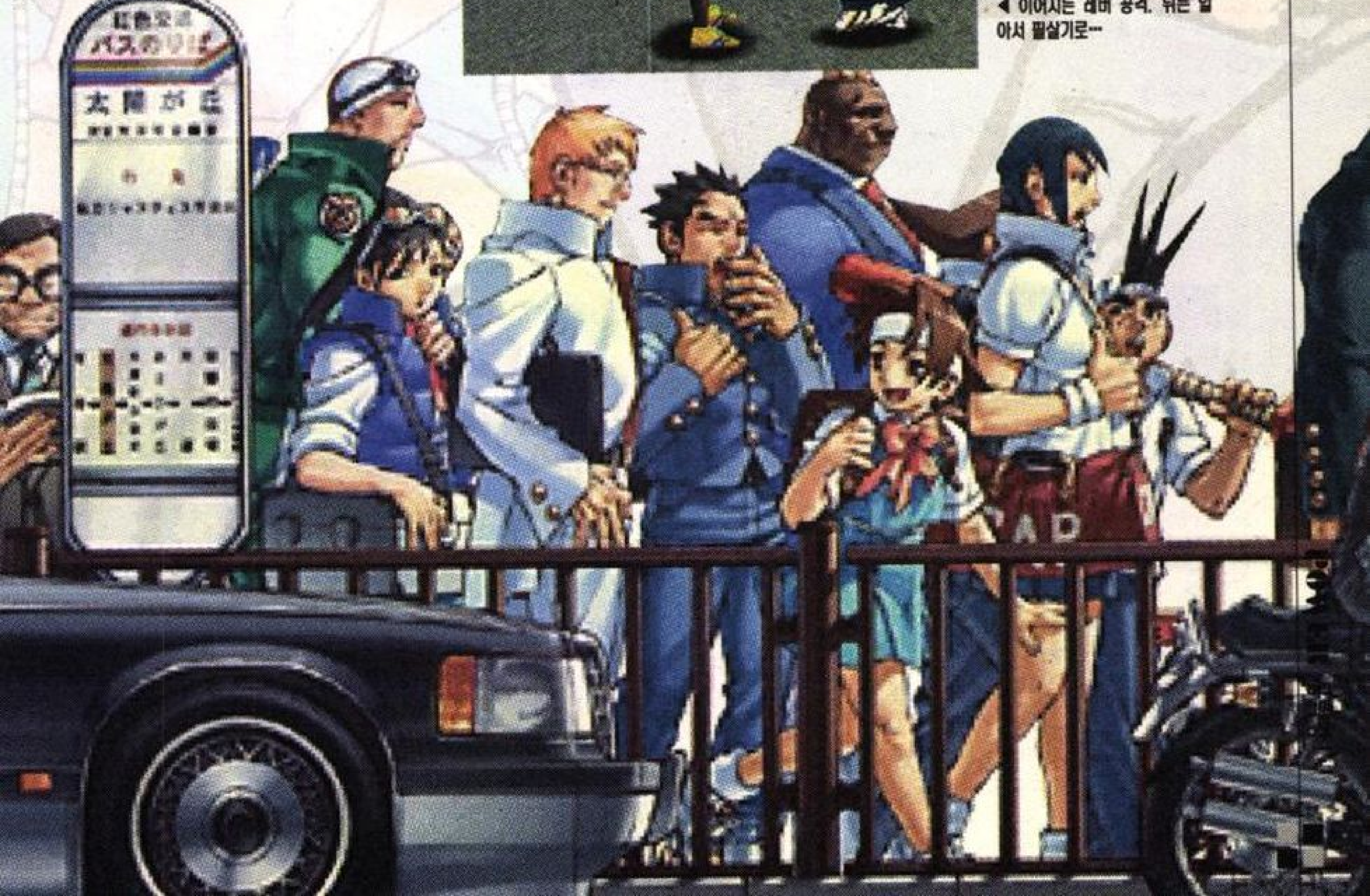
◀ 이어지는 레버 공격. 뒤는 알아서 필살기로…

● 횡이동

3D격투 게임의 핵심 시스템. 상대와의 접근 거리에 따라 등 뒤로 돌아나갈 수도 있다. 장풍 종류는 거의 모두가 회피 가능하며 잡기와 함께 이 게임에서 승패를 좌우하는 중요한 요소이다.

● 대시

방향 버튼을 두 번 입력해 가능한 대시는 대시 중에 다양한 공격으로 파생된다. 즉 대시 중에 펀치 버튼을 누르면 중단 판정의 태클, 약K로 하단 판정의 슬라이딩, 강K로 중단 판정의 날라차기가 나간다. 대시 중에도 간단한 이지선다를 걸 수 있다.



●에어 버스터

에어 버스터 콤보는 공중으로 띄운 상대를 쫓아가 연속기를 넣은 것으로, 대개 약 ➡ 약 ➡ 강으로 기본 콤보가 이뤄진다. 그러나 공중 필살기나 공중 완전 연소 어택이 가능한 캐릭터는 약 ➡ 약 ➡ 필살기 등으로 연결할 수도 있다. 역시 전 캐릭터 공통으로 누구나 사용 가능하다.



▲ 약공격 × 2



▲ 강공격, 정석 콤보다

●근성 카운터

상대방의 공격을 가드하는 중에 특수기나 필살기, 완전 연소 어택 등을 입력하면 그 기술로 반격할 수 있다. 단, 발동이 느리거나 무적 시간이 없는 기술들은 곧장 다시 반격받기도 하므로 주의하자.



▲ 막고 때리기!

●완전 연소 어택

일명 초필살기. 스파 제로 시리즈의 그것과 완전히 동일하다. 게이지를 한 칸 소모하며 특수기 등에서 캔슬하여 넣을 수 있다. 대개 통상기의 강화판으로 되어 있거나 게임을 한번에 뒤집을 수 있는 강력한 것들이 있다.



▲ 완전히 연소되어 버려라!!

●사랑과 우정의 투 플라톤 어택

게이지를 두개 소모하며 어디선가 동료가 나타나 합동으로 적을 공격해 날려버리는 기술. 전 캐릭터 공통으로 같은 파워의 펀치와 킥 버튼을 동시에 누르면 된다. 캐릭터별로 데미지가 천차만별이지만 모두 다 상당한 데미지를 자랑하며 발동시 전신 무적판정이 있어 상대방의 기술을 모두 무시하며 들어간다. 크게 공격계와 회복계로 나눌 수 있다. 가장 강력하고 추천할 만한 건 히데오의 투 플라톤 어택으로, 기술 발동시 공격판정도 좋고 히트하면 절반에 가까운 에너지를 날려버린다.



▲ 사랑과 우정??

●던지기

전 캐릭터 공통으로 가지고 있으며 약P+강P로 쓴다. 하단 잡기는 ↓약P+강P, 공중 잡기는 공중에서 상대와 밀착시 약P+강P로 쓸 수 있다. 물론 잡기풀기도 존재하는데 잡힌 즉시 약P+강P로 잡기를 풀 수 있다. 공중 잡기나 하단 잡기는 거의 쓰이지 않으나 기본 잡기는 이 게임의 승패를 쥐고 있다 해도 과언이 아니다.

하단 잡기, 어딜 차는 거야!!▶

●이동 낙법

공중으로 띄워 올려져 추가타를 맞은 뒤 낙법을 하여 착지를 할 때 앞이나 뒤로 조금씩 이동하여 착지할 수 있다. 입력 방법은 낙법을 하면서 레버를 원하는 방향으로 유지시키면 된다.



▲ 공중에 띄워졌으나…



▲ 등 뒤로 내린다





캐릭터 분석

※ 기존 캐릭터들의 경우는 바뀐 기술과 신 캐릭터들은 전 기술과 완전 연소 어택, 연속기 등만 소개한다.

■ 완전 연소 어택

캐릭터	기술명	커맨드
바츠	근성 어퍼	↓↙←↓↙←+P
교스케	슈퍼 뇌신 어퍼	↓↙←↓↙←+P
쇼마	초 살인 슬라이딩	↓↘→↓↘→+K
로베르트	공중 폭열 V골	(공중에서) ↓↙→↓↘→+K
보먼	공중 헤븐즈 크로스	(공중에서) ↓↙→↓↘→+P
하야토	열혈 기합 킥	↓↘→↓↘→+K



란

란은 대체적으로 약체 캐릭터에 속한다. 필살기는 단 두 가지뿐이고 그나마 그다지 유용하지도 않다. 레버 특수기들은 대부분이 필살기나 완전 연소 어택으로 캔슬할 수 있으며 연속기의 시작은 약K로 들어가는 게 안정적이다. 완전 연소 어택 중 돌격 인터뷰는 기술 시작과 동시에 엄청난 스피드로 적에게 다가가 기술을 히트시키므로 웬만큼 딜레이가 적은 기술들이 아니면 무리없이 들어간다. 딜레이가 있는 기술들을 막았다면 반드시 써주자 . 띄우기 공격은 ↘+K로 에어 버스터 시 공중 슈퍼 플래시 공격은 들어가지 않는다. 지상에서 플래시 공격은 너무 먼 거리에서는 맞지 않으며 약P로 기술을 쓰면 공중 쪽에 대고 발사하므로 대공성을 가진다. 강P로 3번 연속 입력하면 약간씩 포즈를 바꿔가며 연속 공격을 한다. 그러나 에지의 나이프 던지기와는 다르게 1히트만 해도 날아가 버리기 때문에 3발이 모두 맞지는 않는다. 투 플라톤 어택은 히트 잡기 판정이므로 상대와 밀착되지 않는 한 맞지 않으며 히트시 상당한 개그 연출을 보이는데 라이조와 간을 이용해 엽기적인 사진을 만들어 보는 것도 재미있다. 참고로 데미지는 그다지 크지 않다.

■ 특수기

커맨드	설명
→+강P	연속기용으로 적합하다
←+강P	연속기용
↘+강K	에어 버스터용 띄우기 공격
←+강K	연속기로는 들어가나 발동이 느려 쓰기 힘들다
→+강K	연속기 끝에 넣어 적을 날려보내기 좋다

■ 필살기

기술명	커맨드	설명
플래시 공격	↓↘→+P	공중에서 사용 가능
호외요!	↓↙←+P	공중에서 사용 가능

■ 완전 연소 어택

기술명	커맨드	설명
슈퍼 플래시 공격	↓↘→↓↘→+P	공중에서 사용 가능
돌격 인터뷰	↓↙←↓↙←+P	



기술 설명

▶플래시 공격(↓↘→+P)

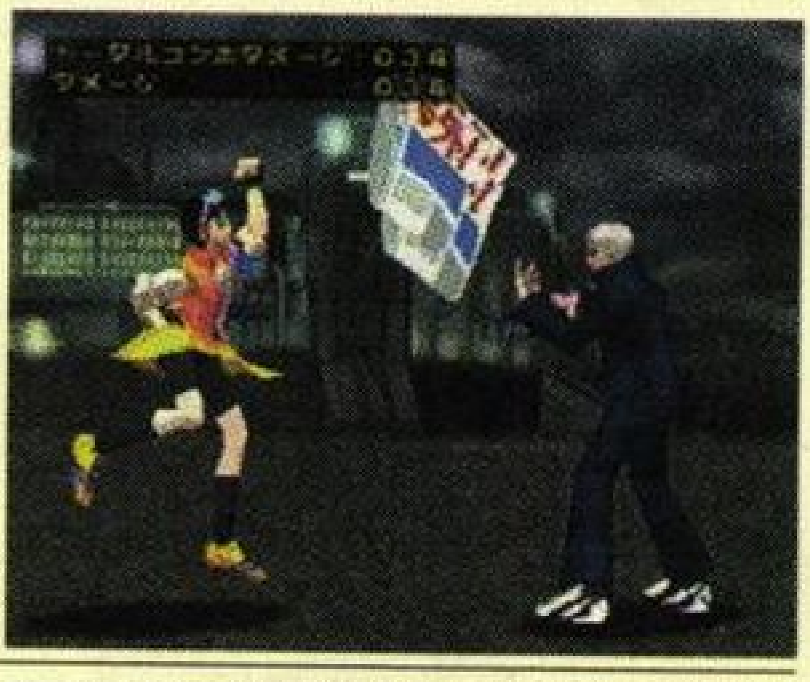
단지 카메라 셔터를 누르기만 할뿐인데 공격판정이 있다. 약P로 기술을 쓰면 대각선 방향으로 쏘는데 상대의 점프를 미리 예상한다면 충분히 대공기로 사용할 수 있다. 그리고 강P로 기술을 입력할 경우에는 3번 연속 입력이 가능하지만, 3발이 연속으로 모두 히트하지는 않는다. 견제용으로 쓰기 좋고 연속기 게이지가 없으면 연속기의 마지막으로 넣어도 좋다. 공중에서도 사용할 수 있고 에어 버스터에서 연속으로 들어가지만 그다지 쓸만하지 않다.



눈앞이 번쩍 한 순간…▶

▶호외요!(↓↙←+P)

어디다 숨겨서 가지고 다니는지는 모르겠지만 어쨌든 신문 뭉치를 상대에게 던진다. 약P로 쓰면 전방으로 포물선을 그리며 날아가고, 강P로 쓰면 더 위쪽으로 포물선을 그리며 날아간다. 그러나 둘 다 멀리까지 날아가지는 않고 화면 중간거리 정도밖에 날아가지 못한다. 발동도 빠르고 던지고 나서 딜레이도 거의 없으므로 근거리 견제기로 우수하다. 역시 공중에서도 사용할 수 있지만 에어 버스터에서는 들어가지 않는다. 게이지가 없을 때는 연속기의 마무리에 넣어주자.



호외요!!▶

▶슈퍼 플래시 공격(↓↘→↓↘→+P)

연속으로 다섯 번 플래시 공격을 하는 플래시 공격의 강화판. 데미지는 그다지 크지 않다. 한번에 다섯 번의 플래시 공격을 하는 것이 아니라 한번한번 공격을 가해 총 다섯 번의 공격이 이루어지므로 반격받을 가능성은 거의 없다. 연속기로 쓰기 편하나 날아가는 상대나 공중에 뜬 상대에게는 5발이 전부 히트하지 않을 수도 있다.



눈앞이 다섯 번 번쩍 하더니…▶

▶돌격 인터뷰(↓↙←↓↙←+P)

상당히 유용한 완전 소멸 어택. 기술 시작과 동시에 엄청난 스피드로 상대에게 다가가 기술을 히트시킨다. 데미지도 큰 편이고 막혀도 딜레이가 거의 없다시피 하다. 무엇보다도 상대방의 기술을 막은 뒤 근성 카운터 어택으로 적절하다. 기술 시작시 약간의 무적시간도 있으며 기술의 발동이 워낙 빨라 어지간히 빈틈없는 기술이 아니고서는 전부 당하게 된다. 란의 주력 기술로 쓰인다.



▲ 갑자기 마이크를 꺼내며 인터뷰 시작



▲ 주위를 부산하게 돌아다니며 열심히 묻는다



▲ 어느 샌가 카메라로 2연타!!

▶특종 잡았다(같은 위상의 펀치와 킥)

란의 투 플라톤 어택으로 히트 잡기 판정을 가지고 있어 적과 근접한 상태가 아니라면 들어가질 않는다. 상당히 위험한 연출을 보이며 자칫 끔찍한 장면이 연출되기도 한다. 데미지는 적은 편.


▲ 포착, 불륜의 현장


▲ 행복한 순간도 잠시…


▲ 결국 비극적 종말을…

■ 연속기

약공격 ➡ 약공격 ➡ 강공격 ➡ ↘+강K ➡ 에어 버스터

약공격 ➡ 약공격 ➡ 강공격 ➡ 레버 특수기 ➡ 모든 필살기 및 슈퍼 플래시 공격(↓↘→↓↘→P)



나가레

나가레는 기술들만 본다면 개그 캐릭터처럼 보이지만 실상 대전에서는 상당히 강한 캐릭터라는 것을 알 수 있을 것이다. 특수기나 일반기들이 대부분 다단 히트하고 의외로 연속기로 연결이 잘된다. 그러나 필살기들이 이름이나 행동이 하나같이 변태스럽고 평영 킥 외에는 실패시 딜레이가 너무 많아 쉽게 반격당한다. 연속기는 쉽고 간단한 것뿐이며 게이지가 있으면 완전 연소 어택으로, 게이지가 없으면 강 평영 킥으로 마무리하자. 특히 초 물장구치기는 마지막 공격 히트시 상대를 공중으로 높이 띄워 버린다. 물론 추가타도 들어간다. 투 플라톤 어택은 보는 이로 하여금 눈물을 자아내게 할만큼 아름다우며 데미지도 상당하다. 단, 잡기 판정이라 거리가 짧다는 게 흠이라면 흠. 나가레의 기본 잡기는 거리가 상당히 길어 잡기 실패시 그가 쓰러지는 범위가 모두 그의 잡기 사정범위이다. 웬만한 거리에서는 다 잡히므로 자주자주 잡아주자.

■ 특수기

커맨드	설명
←+강K	2단 히트하며 발동이 느려 연속기로 들어가지 않는다
→+강K	발동이 빨라 근성 카운터로 노려볼 만한 특수기, 히트한 적은 날려버린다
↘+강K	에어 버스터용 띄우기 공격
↓+강K	무려 4단 히트하며 도중에 얼마든지 다른 특수기나 필살기 등으로 캔슬이 가능
↙+강K	발동이 느려 쓸모 없는 특수기, 하단도 아니다
→+강P	2단 히트를 하며 1단째에도 필살기로 캔슬 가능, 주력 연속기의 특수기로 쓰인다
↘+강P	2단 히트에 띄우기 공격, 그러나 연속기로는 잘 안 들어간다. ↓+강K에서 이어주자
←+강P	전혀 쓸모없는 특수기, 발동도 느리고 딜레이도 크다
공중에서 →+강P	평형이라는 이름도 가지고 있다. 포즈가 죽여준다

■ 필살기

기술명	커맨드	설명
인공호흡	↓↙←+P	
평영 킥	↓↘→+K	
다이빙	↓↘→+P	공중에서 사용 가능

■ 완전 연소 어택

기술명	커맨드	설명
초 물장구치기	↓↘→↓↘→+K	
개인 혼영	↓↙←↓↙←+P	공중에서 사용 가능

기술 설명

▶인공호흡(↓↙←+P)

평지에서 사람을 덮쳐 인공호흡을 시도하는 무서운 공격. 덮치는 궤도는 포물선을 그리며 날아가고 물론 장풍류도 피할 수 있다. 성공시 엽기적인 연출을 볼 수 있다. 데미지는 그럭저럭. 그러나 워낙 맞추기 힘든 기술이라 엔딩 볼 때까지 한번도 못 쓰고 묻어버리는 경우가 허다하다. 하지만 연출을 보기 위해서라도 한번쯤은 꼭 시도해 볼 기술.


▲ 넌 살아야 돼!!


▲ 안돼!! 살아나!!


▲ 치··· 치만!!

▶평영 킥(↓↘→+K)

나가레의 주력 기술. 흡사 뱀파이어 시리즈의 오르바스의 연속기를 보는 것 같다. 연속기에서 마무리로 무리없이 들어가고 데미지도 괜찮고 딜레이도 거의 없는 기술. 하지만 공격 범위가 짧아 연속기로 넣지 않으면 단독으로 쓰기에는 무리가 있다.


오르바스??▶

▶다이빙(↓↘→+P)

기술명 그대로 지상에서나 공중에서 지면을 향해 아니 적을 향해 온몸을 날리는 기술. 강P로 기술을 쓰면 자동으로 적의 위치가 있는 곳까지 유도되어 공격하지만 약P로 기술을 쓰면 일정 거리만 날아가 지면에 뛰어든다. 이때 엄청난 딜레이가 있으며 자세를 가다듬는 사이 적의 공격에 무방비로 노출된다. 공중 다이빙은 한 폭의 그림같이 멋진 포즈로 적을 향해 공중에서부터 내리꽂는 기술이지만 실패시에는 극악의 딜레이를 자랑한다. 엽기적 연출에 목숨을 건 열혈 남아의 비장한 각오가 살아있는 기술.


▲ 입수 직전


▲ 이때가 완전 무방비

▶초 물장구치기(↓↘→↓↘→+K)

자신의 특기를 십분 살린 필살기. 타의 추종을 불허하는 속도로 상대를 향해 물장구를 친다. 자체의 데미지는 좀 떨어지는 편이나 연속기에서 무리없이 들어가고 무엇보다 마지막 기술 히트시 상대방을 하늘 높이 띄워 올린다. 이때 쫓아가서 추격타를 넣을 수는 있지만 에어 버스터 같은 연속기를 넣기는 힘들다. 아무튼 가장 많은 데미지를 줄 수 있는 확실한 연속기이므로 기회가 오는 대로 자주자주 써주자. 비록 연출이 그대를 속일지라도 데미지가 보상해 줄 것이다.


▲ 첨벙첨벙!!


▲ 떠올라라!!

▶개인 혼영(↓↙←↓↙↔+P)

기술명에서도 알 수 있듯이 물도 없는 지상에서 혼영을 펼친다. 한번 히트하면 공중에 높이 뜨게 되고 떨어질 때마다 히트하여 결국 다 맞게 된다. 연속기에서는 무리없이 잘 들어가므로 연속기에서 노려볼 만 하다. 발동이 느린 편이 아니라 단독으로 쓸 수도 있지만 가드당하면 헤엄쳐 다니는 나가레에게 반격을 가할 수 있어 사용에 신중을 기해야 한다. 공중에서는 에어 버스터 어택 중에 들어가는데 단, 시간과 높이를 잘 맞추는 것에 신경을 쓰자. 흡사 공중을 유영하고 다니는 그의 모습에서 어쩐지 센×멘탈 그×피티라는 게임이 생각나는데…. 여하튼 연출은 그 게임이나 이 게임이나 둘 다 엽기적이다.



▲ 준비



▲ 200m 혼영인가! (50m 경기장의 2번 왕복)



▲ 마치 심해를 잠수하듯…

▶싱크로나이즈드 어택(같은 위상의 펀치와 킥)

나가레의 투 플라톤 어택. 아름다운 그들의 작태에 우리 모두 눈물을. 쉽게 볼 수 없는 만큼 기회가 온다면 확실하게 이놈 저놈 돌려가며 써주자. 다만 잡기 판정이라 범위가 짧고 또 상당히 느리기 때문에 자주 쓸 수 없는 것이 아쉽다. 역시 엽기적인 연출에 몸을 받치는 나가레의 투혼이 빛난다.



다들 아름답게▶



▲ 피니시!

■ 연속기

약공격 ➡ 약공격 ➡ 강공격 or 하단 강K ➡ →+강P ➡ 개인 혼영 or 평영 킥 or 초 물장구 치기(후속타 들어감)

약공격 ➡ 약공격 ➡ 하단 강K ➡ ↘+강K or ↘+강P ➡ 에어 버스터 콤보



▲ 약공격으로 시작…



▲ 하단 강K. 다단 히트한다



▲ 피니시는 평영 킥으로



▲ 특수기로 캔슬. 역시 다단 히트



열혈 청춘일기

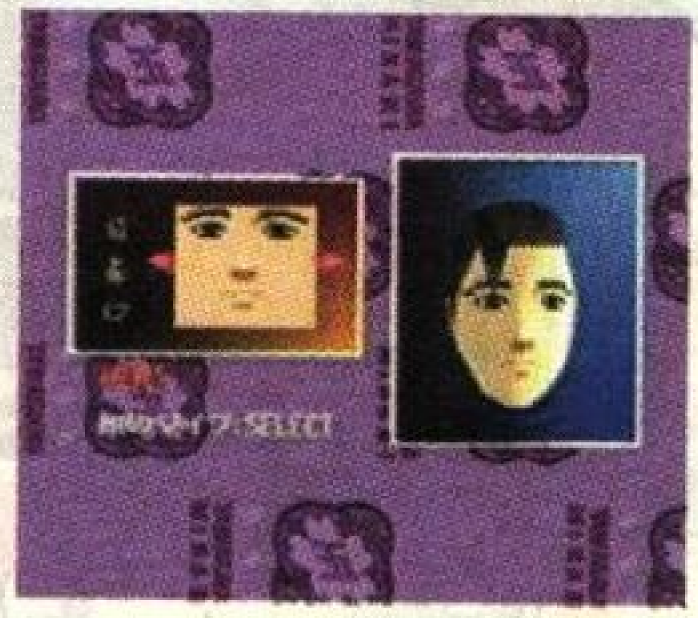
이 모드는 격투와는 상관없이 이 게임에 나오는 고등학교와 학생들로 이루어진 육성+연애 시뮬레이션이다. 게임의 목적은 자신의 캐릭터를 만들어 고교 1학년 동안 생활을 하며 여러 경험을 통해 강한 격투가로 만듦과 동시에 재미있는 고교생활을 하는 것이다. 여기에서는 고정적인 이벤트를 중심으로 소개한다. 4월 8일 입학식부터 다음해 3월 24일 졸업식까지 일년간의 고교청춘일기 모드는 자신의 캐릭터를 만드는 것부터 시작된다.

※ 참고로 필자는 저스티스 학원을 선택했으며 일부 행사는 저스티스 학원 전용일 수도 있다.

캐릭터 에디트 (4월 1일)

먼저 캐릭터를 에디트 하려면 이름, 생일, 성별, 얼굴과 헤어 스타일, 입학하고 싶은 고등학교 등을 결정하고 자신이 좋아하는 단어 세 가지를 선택하면 된다. 단어들은 여러 가지가 있고 우정, 사랑부터 비겁까지 대부분의 성격을 반영하는 것 같다. 캐릭터를 에디트하는 날은 4월 1일며 입학시험을 치르게 된다. 시험 형식은 중간고사와 같은 형태의 사지선다 문제로 사립 저스티스 학원에 관한 문제를 낸다. 잘 봐서 나쁠 것 없다.


▲ 캐릭터 에디트 화면


▲ 얼굴을 주물러 보자 셀렉트 버튼으로 머리모양도 바꿀 수 있다

입학식과 클럽 선택 (4월 8일)

4월 8일은 입학식으로 입학과 동시에 어느 서클에 가입을 한다. 서클 성격은 전작과 동일하고 주인공은 서클 활동을 하면서 자신의 능력치(파라미터)를 올린다. 새로 생긴 서클도 상당히 많다. 대개 문화계 계통이며 귀택부는 단순히 아무 부에도 들지 않는 것으로 특별히 능력치가 오르지도, 떨어지지도 않는다. 각각의 클럽별 능력치 등락은 다음과 같다.

	공격력	방어력	체력	근성	잠재능력	지력
야구부	⇑	⇑	△	⇑	△	⇓
배구부	⇑	↑	↑	↑	↑	△
축구부	↑	⇑	↑	↑	△	△
씨름부	⇑	↓	△	△	↓	↓
미술부	△	△	△	△	⇑	⇑
연극부	↓	↓	△	↑	↑	↑
화학부	△	△	△	△	⇑	⇑
취주락부 (밴드부)	⇓	↑	△	△	↑	↑
귀택부	△	△	△	△	△	△

⇑ : 대폭 상승 ↑:상승 △:보통 ↓:하락 ⇓:대폭 하락

그러나 능력치가 반드시 위의 표와 같이 변하지는 않는다. 서클에 들어서도 자신이 주로 연습하는 분야에 따라 능력치가 달라진다. 각각의 능력치 변화는 연습 종류를 선택할 때 가르쳐 주므로 자신이 원하는 연습을 선택해 집중적으로 연습하면 된다. 서클 연습일은 대개 월초가 된다.


▲클럽 선택



봄소풍 (4월 16일)

봄소풍을 간다. 저스티스 월드라는 유원지로 간다.

1학기 중간고사 (5월 24일)

1학기 중간고사를 본다. 필기시험으로 사립 저스티스 학원에 관한 문제가 나온다. 문제는 4지선다로 나오는 형식도 랜덤이다. 의외로 어려운 문제도 많다.

太P전 (6월 12일)

연세대와 고려대가 정기적으로 연-고전을 가지는 것처럼 태양고교와 퍼시픽 하이스쿨이 정기전을 가진다. 달리기 시합이 있으며 선택과 승패에 따라 여러 이벤트가 있다. 자신이 양 교에 다 속해있지 않으면 자신의 선택에 따라 그 학교의 선수로 출전 가능하다. 태양고교 소속으로 나가면 로이와, 퍼시픽 하이스쿨 소속으로 나가면 바츠와 각각 달리게 된다. 참고로 로이가 더 빠르다.



▲ 타이밍에 맞게 버튼을 눌러야한다

1학기 기말고사 (7월 12일)

실기로 치러지며 히데오 선생의 몸을 터치(공격)해야 한다. 물론 히데오 선생이 쏘는 정파권을 피해 요령껏 공격하면 된다. 빨리 하면 빨리 할수록 높은 점수를 받는다. 기말고사가 끝난 후에는 사쿠라가 난입해온다. 아직 성장이 늦어 상대하기 힘들지만 사쿠라와의 대전에서 승리하면 많은 부분에서 능력치가 오르게 된다.



▲목숨을 걸고 시험을 봐야한다



▲역습의 사쿠라

풀장에 놀러가기 (7월 31일)

풀장에 놀러간다. 가기 전에 같이 갈 사람을 선택하며 이로 인해 우호도가 증가한다.



▲미리 찍어놓은 캐릭터를 데려가자

바닷가 합숙 (8월 13 ~ 14일)

등장인물 전원과 합숙을 간다. 여러 가지 분기와 이벤트가 있어 우호도를 높이기에 좋다. 다수의 이벤트 그래픽이 있다.

여름 축제 (8월 28일)

도시에서 열리는 여름 축제에 참가한다. 역시 같이 갈 사람을 선택할 수 있다. 물론 상대와의 우호도는 증가. 여름 축제용 복장을 볼 수 있다.

2학기 시작 (9월 1일)

여름방학이 끝나고 2학기가 시작된다. 자신이 속해있는 서클이 마음에 들지 않거나 다른 능력치를 키우고 싶다면 부서를 바꿀 수 있다.

학원제 (9월 25일)

학원제가 열리며 등장인물들이 모두 참여한다. 자신이 공략하기로 찍어둔 학생을 찾아가 우호도를 높이자. 댄스 대회까지 세 군데를 돌아다닐 수 있다. 만난 사람들은 각각 한가지 능력치를 올려주는 아이템 카드를 한 장씩 준다. 참고로 완력 대회장이나 도깨비 집 같은 곳은 가지 않아도 된다. 각각 있는 장소는 다음과 같다.

연극제	쿄코, 쿄스케, 로이
찻집	히나타, 보먼, 아키라
운동장	티파니, 하야토, 다이고
학생회관	란, 쿄
종합 상점	나츠코, 로베르토, 나가레
완력 대회	바츠, 간, 료마
도깨비 집	에지, 히데오



▲히데오 선생은 귀신의 집에 출연한다고 한다



▲댄스대회가 열린다



▲놀러갈 곳을 정하자

사람들과의 만남이 끝난 후 댄스 대회가 열린다. 요령은 「버스트 어 무브」처럼 리듬에 맞춰 파트너가 하는 패드 조작을 그대로 따라 하면 된다. 역시 등장 캐릭터를 모두 고를 수 있으며, 선택에 따라 우호도를 올릴 수 있다. 결과에 따라 우호도가 달라진다.



▲좀 하다 보면 다 외우게 된다

2학기 중간고사 (10월 25일)

2학기 중간고사. 역시 필기시험이다. 난이도는 좀 있으나 암기는 필수….



▲좀 어렵다

오륜제 (11월 27일)

오륜 고등학교에서 열리는 체육 대회. 학교 대표로 출전하며 홈런 경쟁, PK, 에이스 서브로 나뉜다. 성적에 따라 이벤트가 변하는 것 같다.



▲홈런 경쟁

2학기 기말고사 (12월 6일)

2학기 기말고사는 실기시험이다. 쿄코 선생이 공격하는 것을 중단, 하단에 맞춰 가드해야 한다. 시험이 끝나면 또 다시 사쿠라가 난입해 온다. 물론 사쿠라를 이기면 능력치가 크게 오른다.



▲ 무조건 막자. 괜히 때렸다간 실격



▲ 또다시 난입. 사쿠라

크리스마스 (12월 24일)

로이의 집에서 등장인물 전원이 모여 크리스마스 파티를 연다(심지어 효까지 와 있다). 여기서 한사람을 선택하여 크리스마스 트리가 있는 곳에 같이 갈 수 있는데 우호도가 올라가므로 잘 선택하자. 여기서 성공적으로 이벤트를 마치면 연애 쪽은 거의 확정되었다고 봐도 좋다.



▲ 로이는 고등학생이 아냐…. 꼭 멜 깁슨처럼 생겼다



▲ 트리 앞에서 낭만적인 분위기. 그러나…

정월 (1월 1일)

1월 1일에 신사를 방문한다. 근성신사와 연애신사 중 선택하여 방문 할 수 있으며 근성신사는 이름 그대로 근성치가 업, 연애신사는 동행한 상대와의 우호도가 업한다. 신사를 방문할 때는 동행할 캐릭터를 선택할 수 있는데 물론 노리던 캐릭터와 함께 가자. 여성 캐릭터들의 기모노 패션을 볼 수 있는 기회.



▲ 근성이냐? 연애냐??

3학기 시작 (1월 7일)

겨울방학이 끝나고 3학기가 시작된다. 역시 서클을 바꿀 수 있다.



▲ 서클 변환

발렌타인데이 (2월 14일)

우호도가 높은 여성 캐릭터한테 초콜릿을 받을 수 있다.



▲ 평생 못 받아본 초콜릿 여기서라도…



▲ 한 개도 아닌 두개!!

학년말 시험 (3월 6일)

학년말 고사는 실기시험으로 이루어진다. 하야토에게 콤비네이션 어택으로 일정 이상의 데미지를 입히면 합격이다. 실기고사 중 가장 쉽다.



최대한 많이 때려 노력하자▶

화이트 데이 (3월 14일)

이벤트를 발견하지 못했다.



화이트데이. 근데 난 썰렁했다▶

진급 시험 (3월 21일)

진급 시험은 사쿠라와의 싸움이다. 사쿠라와의 싸움에서 이기면 진급이다. 이기면 능력치가 크게 상승한다.

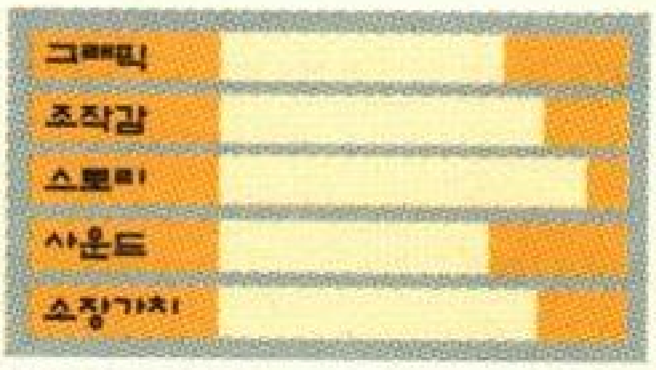


▲ 이기면 진급. 지면 낙제??

졸업식 (3월 24일)

이 게임의 마지막 이벤트. 이로서 1년간의 고교생활은 끝이다. 아마 필자는 연애 쪽에는 성공을 못한 것 같다.

모든 일정이 끝나면 지금까지 육성한 캐릭터의 능력치와 필살기, 완전 소멸 어택 등의 기술 표가 나오며 투 플라톤 어택을 선택하라고 나온다. 기존 캐릭터들의 투 플라톤 어택 중에서 하나를 선택하면 된다. 최종 클리어 데이터를 저장하고 지금까지 육성한 캐릭터는 에디트 등록에 가서 등록하자. Ⓟ





GRANDIA

게임아츠의 화려한 외도!!

그랜디아

PlayStation

장르: RPG
제작사: 게임아츠/ESP
발매일: 6월 24일
발매가: 5,800엔

이것이 과연 '세련'으로 표현되는 게임인가 라는 의구심을 불러 일으켰던 게임아츠의 명작 RPG「그랜디아」가 PS로 다시 모습을 드러냈다. 그래픽의 파워업과 이터널 블루에서 보여준 이식력을 웃도는 PS판「그랜디아」. SS의 초대작이 어떤 모습으로 이사를 왔는지 또 다른 그랜디아의 세계로 빠져 들어가 보자.

주요 등장인물

저스틴





본 게임의 주인공. 모험가였던 아버지를 동경하여 자신 역시 모험가가 되는 것이 꿈인 소년. 생각보다 행동이 먼저 나가는 타입으로 요즘 게임에서는 보기 힘든 전형적인 열혈 캐릭터. 자신의 꿈을 쫓아 그랜디아의 세계를 헤쳐나가게 된다. 사용무기는 검, 도끼, 메이스.

피나





본 게임의 히로인. 저스틴이 모험에 나섰을 때 그녀는 이미 프로 모험가로서 인정받고 있었다. 남다른 침착함 등 모험가로서의 면모가 돋보이지만, 모험자협회의 규정에 얽매여 있는 자신을 일깨워준 저스틴과 함께 그랜디아를 모험하며 자신의 운명을 개척해 나가게 된다. 사용무기는 채찍, 나이프.

수





본 게임의 히로인일 뻔한 소녀. 저스틴의 소꿉 친구이며 모험가를 동경하는 저스틴과 함께 모험을 나서게 된다. 뿌이라는 수상한 생물과 함께 초반에 저스틴의 파트너 역할을 충실히 해내지만, 어린 나이에 무리한 모험을 계속한 탓으로 도중하차하게 된다. 왠지 모르게 가드인과 짝궁이 맞는 것 같기도…. 사용무기는 메이스와 사격계 무기.

가드인





저스틴의 동료들이 세계의 끝을 넘었을 때 처음 만나게 되는 다이트 마을의 검사. 저스틴을 능가하는, 어느 게임에서나 볼 수 있는 사나이 중의 사나이. 저스틴을 무인으로서, 남자로서 인정해준 최초의 인간이기도 하다 . 사용무기는 검.

랩







저스틴의 동료들이 바다를 건너 신대륙에 도착한 후 만나게 되는 난자 비스무리한 소년. 마을 소년들의 두목격이며, 험한 입버릇 때문에 첫인상이 좋지 않다. 마을의 장로와 대립하며, 기성세대에 반항하는 청년상을 보여준다. 어떤 상황이라도 코를 청소하는 깔끔한 녀석. 사용무기는 검, 나이프, 사격계 무기.

밀더





랩이 살던 카프 마을과 그리 사이가 좋지 않은 듯한 레누 마을의 여전사. 야성미가 흘러 넘치는 외모와 활약에 걸맞지 않게 남편을 지극히 사랑하는 모습을 보여 주기도 하는 18세의 아가씨. 여담이지만, 그의 남편 다린은 얼굴 들이밀기가 특기. 사용무기는 검, 도끼.

리에테





처음 나왔을 때 '이게 게임아츠 게임이군' 하는 생각을 갖게 한 엔쥬르의 신관. 전투 중의 목소리가 누구보다도 깁세게 한다. 사르트 유적에서 저스틴에게 '아렌토로 오라' 고 말하여 저스틴에게 모험의 의지를 다지게 한다. 사용무기는 메이스.

기드



세계 어느 곳이라도 갈 수 있을 것 같은 행상인 기드. 성검전설2」에서도 비슷한 행상인이 등장하지만, 기드는 토끼이다. 돈벌레 토끼로만 보일지도 모르지만 그의 실체는 고대로부터 아렌토로의 열쇠를 지키는 모게족의 장로. 후반에 갈피를 못 잡는 저스틴에게 훈계를 내리는 멋진 녀석. 사용무기는 나이프.

발

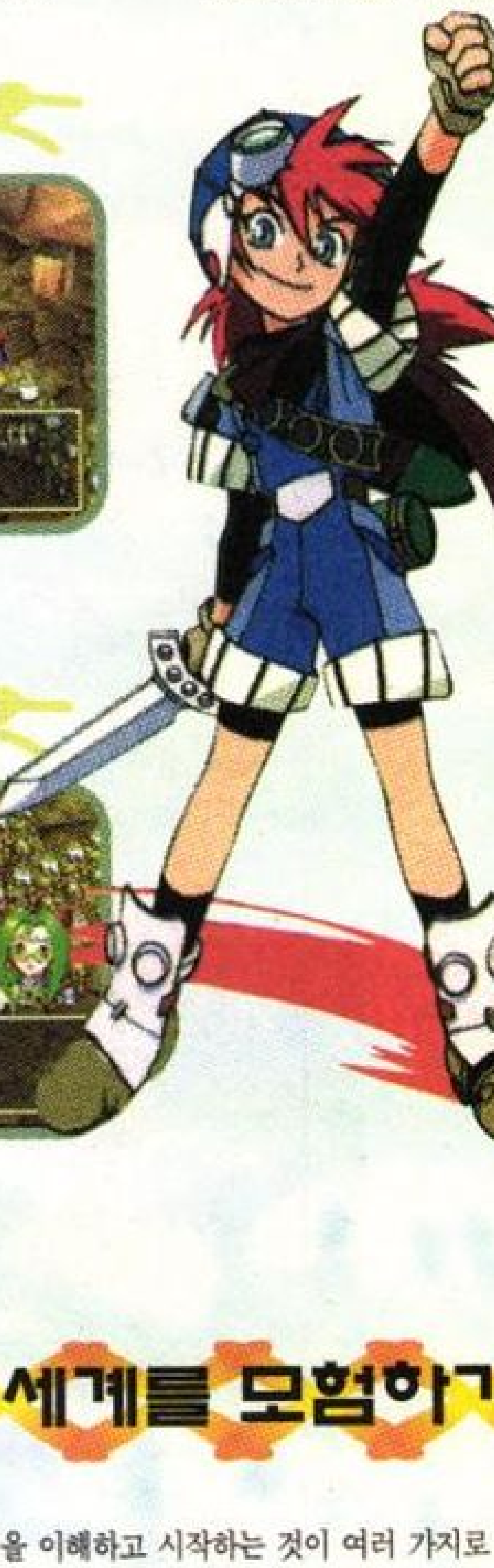


시작부터 거의 끝까지 저스틴의 발목을 붙잡는 가라일군의 장군. 가라일군의 전권을 쥐고 있으며 뮤렌의 아버지이기도 하다. 초반부터 굉장히 수상쩍은 분위기를 풍기며, 역시 이런 게임에는 언제나 나오는 헛된 야망을 꿈꾸는 음흉한 악역이다.

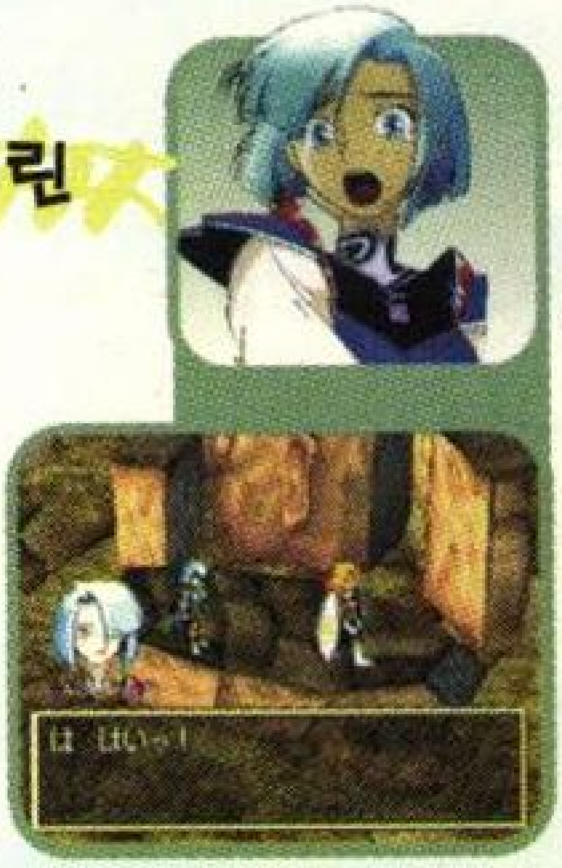
뮤렌



발장군의 아들이자 가라일군의 실질적인 통솔자. 굉장히 냉정, 침착한 성격으로 군인다운 면모를 언제나 유지하고 있다. 린의 직접적인 상관이며 알게 모르게 린을 아끼는 모습을 보인다. 어쩐 일인지 엔쥬르 문명에 대해 해박한 지식을 가지고 있다.



린



피나의 쌍둥이 언니로, 집을 나가서 가라일군에 입대하여 군인으로서 살아가고 있다. 자기에게 주어진 임무, 특히 뮤렌의 명령에 충실하고자 하는 모습을 보인다. 자신의 운명에 회의적인 생각을 가지고 있으며, 뮤렌을 사랑하고 있다.

나나, 미오, 사키



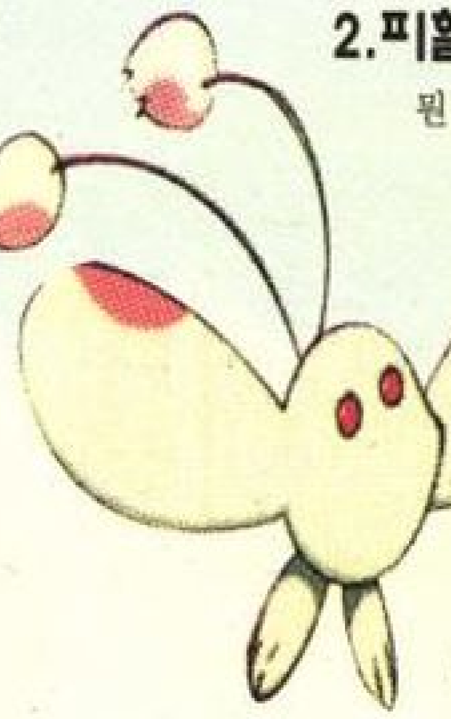
그다지 메인 캐릭터라고는 볼 수 없지만, 역시 이런 게임에서는 빠질 수 없는 개그 계열의 삼인조. 셋 다 성격이 정상적이지 못하고 상당한 공주병 환자이며 뮤렌에게 잘 보이려고 애쓰는 바보들. 첫 등장부터 저스틴에게 찍힌다.

그랜디아의 세계를 모험하기에 앞서…

어느 롤플레잉 게임이나 그렇지만 이 게임 역시 그 시스템을 이해하고 시작하는 것이 여러 가지로 도움이 된다. 우선 여기서는 기본적으로 알아두어야 할 시스템 적인 면을 알아보도록 하겠다. 여기서 설명하는 것 정도는 읽어두는 것이 게임을 진행하기 편할 것이다.

1.아이템에 신경 쓰자!

초반에 마법스킬을 익히지 못한 상태나 MP가 없어서 회복 또는 공격을 못하는 상황에서 아이템은 그 빛을 발하기 마련이다. 이 게임에서는 던전이나 길바닥에 돈을 비롯한 아이템들이 널려 있고, 그 아이템의 회수와 적절한 사용이 게임의 진행을 보다 수월하게 하느냐 아니냐가 좌우된다. 솔직히 던전 탐색에 있어 아이템을 얻지 않겠다고 생각하고 진행한다면 혜맬 일은 없다고 해도 과언이 아니다. 그런데 다른 게임들과는 달리 그랜디아에서는 캐릭터별로 가지고 다닐 수 있는 아이템의 수가 12개로 한정이 되어 있다 . 게다가 초반에는 저스틴과 수밖에 파티가 없으므로 자칫하면 마을에서 돈주고 산 회복제 따위를 던전에서 발견한 무기나 마나에그 대신에 버리는 경우가 생긴다. 그럴 때 괜히 눈물 흘리지 말고 가지고 있는 스킬레벨과 가지고 다닐 수 있는 개수에 신경 쓰면서 진행하도록 하자. 대부분의 세이브 포인트나 마을의 여관에 아이템보관소가 있으므로 초반에는 별 필요 없는 MP 회복제나 SP 회복제 따위는 얻어 둔 즉시 보관소에 맡겨두는 습관을 기르자. 또한 전체적인 게임의 난이도가 꽤 낮은 편이므로 회복제를 잔뜩 사는 일 따위는 하지 말자.



2.피할 수 없다면 즐겨라

뭔 소린고 하니 이 게임의 전투는 다른 흔한 게임과는 달리 루나 시리즈처럼 몬스터들이 보이고 거기에 접촉하면 전투화면으로 바뀌는 형식이다. 그런데 사실 게임의 난이도가 낮다 보니 자칫 전투가 지루해 지는 경우가 생기게 된다. 또한 중반에 나오는 우월의 탑처럼 던전 자체가 사람을 짜증나게 하는 곳에서는 전투가 더더욱 싫어지게 된다. 그렇다고 전투를 100퍼센트 피할 수 있는 방법이 있는 것도 아니다(도망칠 수는 있다). 그러나 그랜디아는 대작 게임답게 전투스킬이나 마법스킬의 레벨 업이 상당한 재미를 차지한다. 감정이입이 쉬운 캐릭터들의 성장…. 그것은 어느 장르를 막론하고 즐거운 일. 캐릭터들이 마법을 습득하고 기술을 얻는 데 필요한 경험치를 얻는 과정이라 생각하고 전투를 피하지 말고 즐기도록 하자. 물론 도망쳐도 상관은 없지만, 도망치다가 실패해서 적의 기습을 받는 경우가 더 많으므로 차라리 피할 수 없다면 즐기자.

3. 스킬에 신경 쓰자!

마법과 기술, 그것은 캐릭터들의 성장의 표현이자 보스전의 흐름을 좌우하는 즐거움이다. 나중에 스킬표를 실어두겠지만 캐릭터마다 익힐 수 있는 마법도 조금씩 틀리고 기술은 더더욱 틀리다. 마법이나 기술은 얼마나 사용하는 가가 다음 스킬의 습득을 결정하므로 메뉴의 스킬을 체크하며 진행하도록 하자. 특히 이 게임은 전투 중에도 경험치가 차면 스킬의 레벨 업이 행해지므로 좀더 드라마틱한 전투가 전개될 수도 있다.

4. 대화는 롤플레잉의 기본

그렇다 . 대화없는 롤플레잉은 없다. 그랜디아에서는 진행에 꼭 필요한 대화 외에는 전혀 할 필요가 없다. 심지어는 마을에 들어가서 촌장만 만나면 된다고 해도 과언이 아니다…. 물론 빠른 진행을 위해 대화를 전혀 안해도 관계는 없지만 어떤 마을 사람들과 대화를 하면 이벤트 대화가 조금 바뀌기도 한다. 물론 일어를 알아 볼 수 있다는 조건이 붙기는 하지만….

전투를 하자!!

롤플레잉의 꽃은 역시 전투이다. 롤플레잉 게임에서 전투가 재미없다면 그 게임은 외면 당하기 마련이다. 그랜디아의 전투는 상당히 재미있게 전개되는데 그냥 공격만 하다가 끝날 수도 있지만 스킬 레벨업과 관련해서 좀더 효율적인 전개를 할 수 있는 요령에 대해 말해 보고자 한다. 물론 자기만의 전투 스타일이 있다면 이 부분은 읽지 않아도 좋다.

1.도망치지 말자!

위에서도 언급했지만 그랜디아에서는 몬스터들이 던전을 어슬렁거리고 있다. 물론 다 보이므로 전투가 귀찮을 때는 슬금슬금 도망칠 수도 있다. 그런데 진행하다보면 알겠지만 도망치다가 걸릴 확률이 꽤 높다. 특히 동료가 4명이 되는 후반에서는 다 따돌렸다 싶었는데 가장 뒤의 캐릭터와의 작은 접촉으로 기습을 당하는 경우가 많다. 게다가 상태이상을 특기로 하는 몬스터들이라면 기습당했을 때의 짜증이 더하게 된다. 그러므로 완전히 먼 거리에서의 도망이 아니라면 차라리 정면으로 부딪히자. 선제공격이 걸릴 수도 있으니깐….



▲요게 선제공격. IP게이지를 보라



▲요게 기습. 차이는 별반 없는 것 같지만 실제로 당하면 천지 차이

2.효율적으로!

스킬은 관련 무기나 마법을 많이 사용하면 그에 따라 경험치가 쌓여 레벨 업이 가능하게 된다. 가령 피나의 경우 얻을 수 있는 기술은 다섯 개뿐이고, 그 중 나이프 관련 스킬은 피나 등장시 이미 얻어져 있다. 그렇다고 나이프를 쓰지 말라는 것은 아니지만 채찍관련 스킬을 만들고 싶다면 가능한 나이프보다는 채찍을 계속 사용하는 것이 빠른 스킬 습득의 지름길이 될 것이다. 예를 들어 피나가 '뇌제의 채찍'을 만들고자 할 때는 가능한 나이프 장비를 자제하고 관련 마법인 불과 바람의 속성의 마법을 사용하는 것이 빠른 습득을 가능케 한다. 물론 그와 동시에 불과 바람의 속성, 즉 번개의 마법레벨을 올리는 것을 염두에 두는 것은 당연한 것이다.



▲저스틴의 스킬화면. 마법레벨의 필요 요구치가 표시되어있다

3.아이템을 관리하자!

사실 가지고 다닐 수 있는 아이템의 개수가 적은 게 사실이다. 게다가 던전 내에는 아이템이 굉장히 많고 설상가상으로 적들이 아이템을 흘리기

까지 한다. 그러다가 진짜 중요한 마나에그 등을 놓칠 수가 있다. 아이템을 12개 풀로 가지고 있을 때에는 아이템 습득시 메뉴가 뜬다. 그것이 회복제이거나 해독제, 또는 능력을 상승시키는 아이템인 경우 그 메뉴에서 '사용하다'를 선택하여 그 즉시 써버리면 되지만 그것이 마나에그일 때…. 그럴 때는 메뉴 제일 끝에 있는 '버리다'를 선택하여 가진 아이템 중에서 해독제나 회복제를 버린 후 마나에그를 가지면 된다(의외로 모르는 사람이 많다). 물론 이건 마나에그만의 경우가 아니다. 그리고 던전을 지나 마을에 도착하면 쓸모 없는 것은 과감히 팔아 넘기는 지혜가 필요하다.


▲이것이 마나에그. 기억해 둘 것!

4.동료는 차별대우를…

모험 중간에 파티에 들어오는 동료들…. 그들은 각기 그 능력을 달리 하지만 대부분 들어올 때 마법을 사용할 수 없거나 또는 조금밖에 사용하지 못한다. '마나에그로 마법을 사주면 되지' 하고 생각하겠지만 그게 그렇게 간단한 문제가 아니다. 마나에그는 그 수가 많지 않고 마법의 효율이나 관련 스킬이 기대에 못 미칠 수도 있다. 게다가 리에테와 랩을 제외한 다른 녀석들은(심지어 수까지…) 모험중간에 빠져나가 버린다. 물론 그들의 장비품이나 소지품 심지어 스킬 경험치의 3분의 1까지 남겨놓고 가지만 사용해 버린 마나에그는 돌아오지 않는다. 최후까지 남는 건 리에테와 랩이라는 사실을 명심하고 자신이 던전 탐색을 할 정도와 예상, 또는 보유 마나에그를 생각해서 사용하도록 하자. 절대로 가드인에게 새로운 마법을 익히게 하는 것은 하지 말자(가드인을 마법사로 생각한다면 할 말 없지만). 그리고 하나 더. 저스틴은 나이답지 않은 강력함을 발휘하므로 그때그때의 스킬을 고려해서 무기는 저스틴에게 우선적으로 좋은 것을 주도록 하자.


▲이 녀석들 이외에는 아무도 붙일이 없다

5.화면을 보자!

위에 설명한 것들 보다 어쩌면 가장 중요한 것일지도 모른다. 물론 몰라도 전투에 큰 지장은 없지만. 우선 화면 우측하단을 보자. 거기에 어떤 게이지가 있고 캐릭터와 몬스터들의 아이콘이 이동하고 있을 것이다. 게이지 좌측이 행동의 맨 처음을 나타낸다. 여기서부터 중간에 COM에 도달할 때까지가 대기상태이고, COM이후가 커맨드 입력이 가능한 시점이다. 게이지의 이동 속도는 캐릭터의 빠르기에 의해 지배되고 도달하기 전에 공격을 받으면 어느 정도 후퇴하게 된다. 커맨드가 입력되고 게이지 맨 우측의 ACT에 도달하면 지정한 행동을 취하는데 이때 특정한 공격을 받으면 그 행동이 강제로 취소되는 경우가 생기며 게이지 맨 우측으로 이동하게 된다. 이것을 캔슬이라 한다. 캔슬은 적, 아군, 보스 구별없이 적용되고 일반적으로 크리티컬히트를 당했을 때나 강력한 스킬에 당했을 때 주로 발생한다. 또 카운터라는 것도 존재하는데 이것은 어떤 공격을 실행하는 도중에 히트하면 발생하게 된다. 카운터는 통상 데미지의 1.5배의 데미지를 입힐 수 있고 강력한 공격의 경우 캔슬을 동반하여 나타나기도 한다(가하면 쾌감, 당하면 짜증). 화면에 표시되는 것들 중 이런 정도만 알아두면 전투의 흐름을 파악하는데 도움이 될 것이라 생각한다. 덧붙여 커맨드가 나타나지 않을 때 L, R버튼을 누르면 각각 SP, MP가 표시된다.


◀카운터 히트! 데미지는 1.5배


▲이 상태가 캔슬. 입력했던 행동이 취소된다

스토리 공략

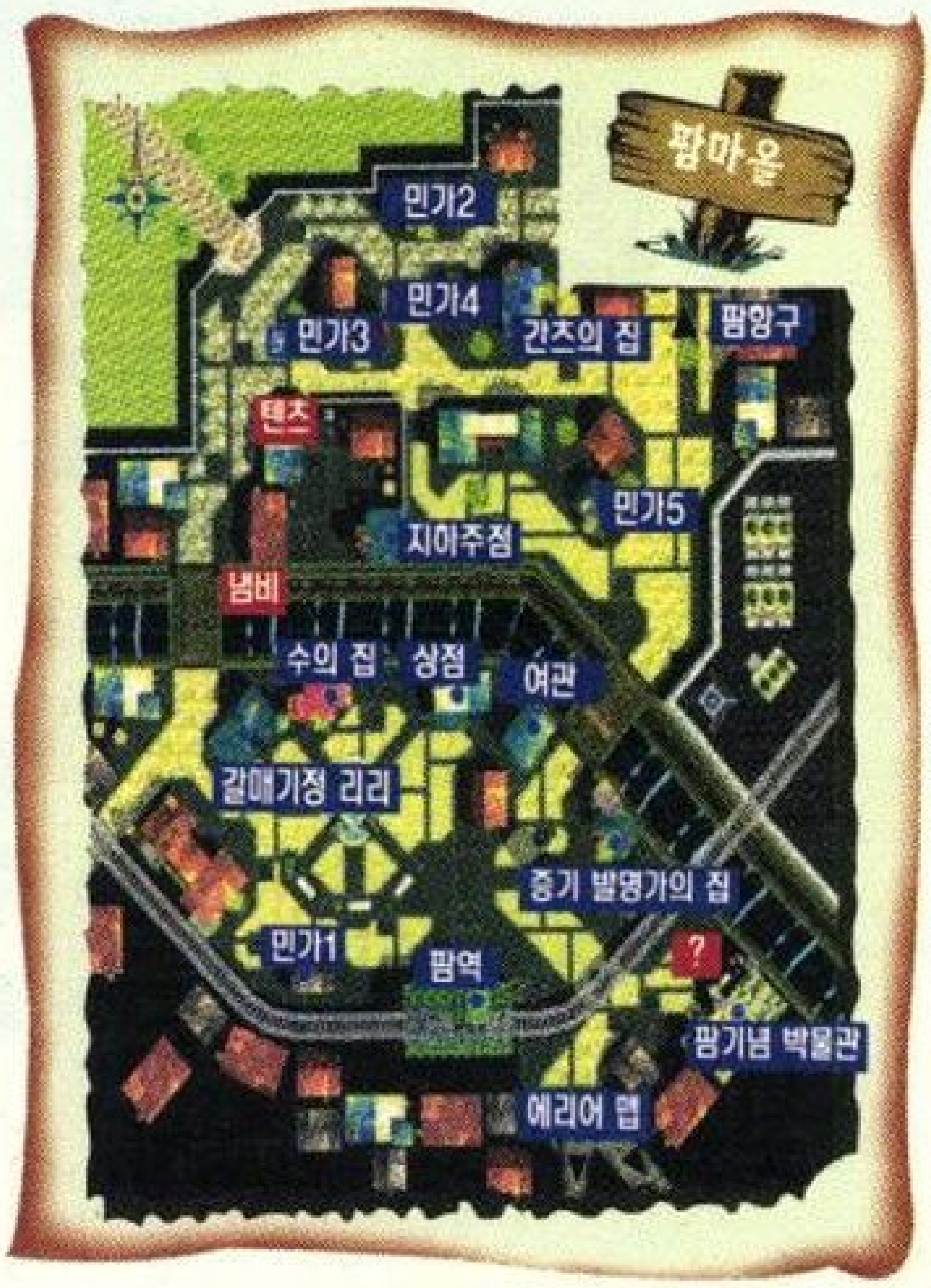
기본적인 시스템을 알았다면 이제 게임을 시작해 보자. CD를 넣고 기다리면 로고가 지나간 뒤에 화려한 오프닝이 흐르고 타이틀 화면이 표시될 것이다. 물론 스타트 버튼을 누르면 오프닝은 스킵 된다. 타이틀 화면에서 '새로운 모험을 시작한다'를 선택하면 드디어 그랜디아가 시작된다.

팜 마을의 모험자 지망 소년

가라일 군의 공중모함의 내부. 발 장군과 뮤렌, 린의 대화가 흐른다. 아직 아무 것도 나온 게 없지만 발장군은 뮤렌을 굉장히 신뢰하는 것 같다.

같은 시각, 저스틴은 팜 마을의 창고에서 무시무시하게 얻어맞고 있는 중이다. 이유는 허락없이 남의 창고를 뒤지고 있었기 때문. 저스틴은 마을 친구 간츠와의 모험자의 명예를 건 내기를 하고 있는 중이었지만 마을 어른들에겐 단지 애들의 장난일 뿐. 저스틴이 창고에서 쫓겨나고 나면 수가 전설의 갑옷을 발견했다며 달려온다. 저스틴은 아직 아무 것도 발견하지 못한 것 같고 수만이 하나만 발견한 것 같다. 찾는 것은 간츠와 약속한 4개의 무구. 일단은 수가 발견한 전설의 갑옷을 간츠에게

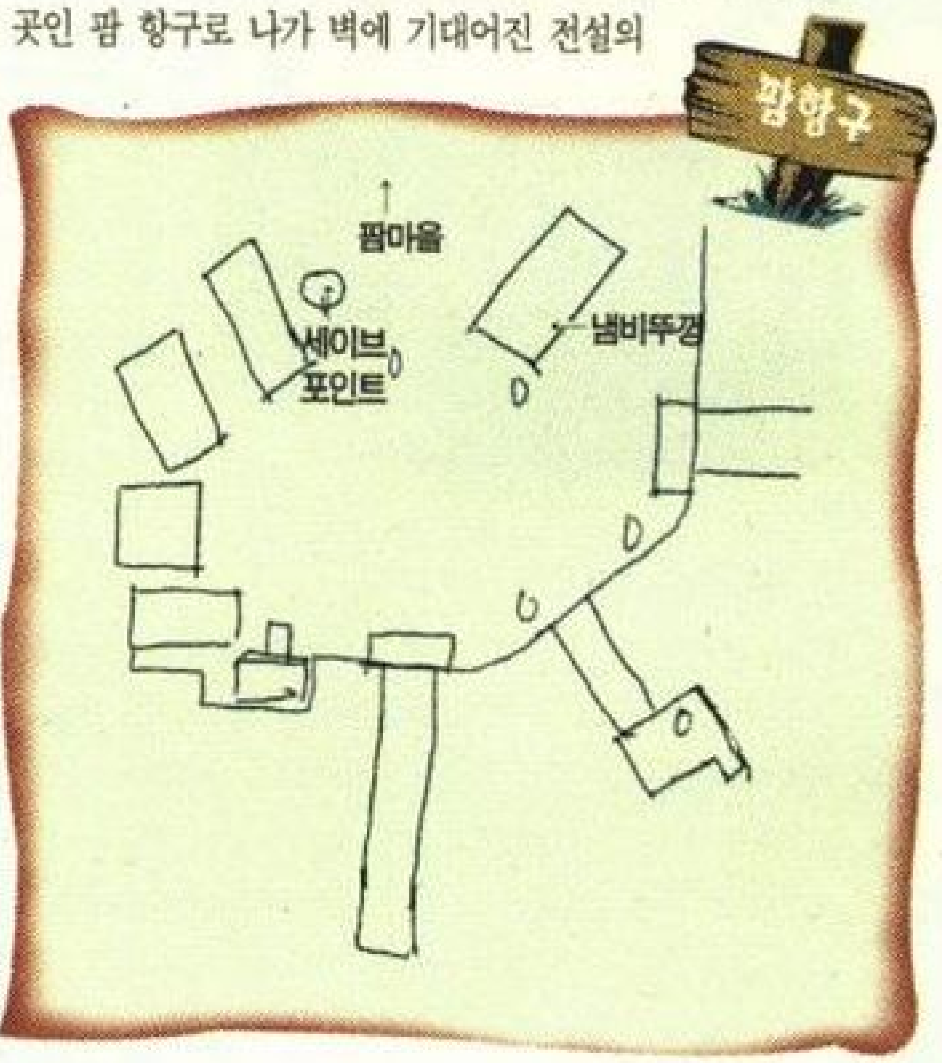

▲애네들 쑥대콩이 끝나고



보여주고 힌트를 얻기로 한다. 간츠는 오늘 해가 저물기 전에 4개를 모두 찾아내지 못하면 자신의 승리이고 그러면 수가 자기의 신부가 되야 한다고 저스틴을 도발한다. 도대체 위치가 짐작이 안가는 저스틴은 간츠에게 힌트를 물어보고 간츠는 항상 물소리가 나는 곳, 갈매기가 우는 곳이라고 힌트를 준다(자존심상 힌트를 듣기 싫은 사람은 지도를 참조할 것). 일단은 물소리가 나는 곳, 마을을 가로지르는 강가로 내려가 다리 부근에서 전설의 투구 '찌그러진 냄비'를 발견한다. 그리고 갈매기가 우는 곳인 팜 항구로 나가 벽에 기대어진 전설의 방패 '지저분한 냄비뚜껑'을 발견하게 된다. 그것을 간츠에게 보여주니 간츠는 용케 찾았지만 전설의 검만은 절대로 찾을 수 없을 거라며 실은 검이 자기 집의 상자 안에 있고 자물쇠로 걸려있다며 말한다. 열쇠 없이는 열 수 없는 자물쇠…. 별 수 없이 마을을 돌아다니다가 주점 근처에서 간츠의 동생인 텐츠를 만나게 된다. 텐츠는 갑자기 엉엉 울어대며 형이 맡긴 상자의 열쇠를 잃어버렸다며 형한테 혼날 것을 염려한다. 저스틴은 열쇠를 찾아주자고 생각하고 잃어버린 부근, 즉 주점 앞의 공터를 조사해 보기로 한다. 땅바닥을 기면서 열쇠를 찾다가 결국 열쇠를 발견하는 저스틴. 텐츠는 형에게 자기가 주었다는 말을 하지 않기로 하고 열쇠를 준다. 그걸 가지고 간츠의 집에 가서 상자를 열면 전설의 검 '목검'을 얻게 된다.



▲로고화면이 지나간다





▲이게…전설의 갑옷이라고?



▲이 녀석이 간츠. 못 생겼다


▲수상한 벽보. 최고의 모험자는 간츠라는 내용으로 꾸며져 있다


▲열쇠를 발견. 텐츠는 겉만 번지르르한 울보에다가 우유부단함까지 겹쳐있다

드디어 간츠에게 내기를 이길 수 있게 된 저스틴. 의기양양하게 간츠에게 가보니 마을에 두 개밖에 없는 다리를 막고 장난을 쳤다며 어른들에게 혼나고 있다. 저스틴과 수는 말려들면 귀찮다고 생각, 같이 놀지 않았다고 하며 집으로 도망친다. 보물찾기로 보람있는 하루를 보낸 둘은 식사를 하러 저스틴의 집인 '갈매기정 리리'로 간다. 리리는 저스틴의 어머니의 이름. 리리는 집에 온 저스틴을 하루 종일 장난만 친다며 가볍게 야단을 치고 수와 함께 셋이서 저녁을 먹는다. 이 게임에서의 식사는 하나의 이벤트로 일종의 어드벤처처럼 진행된다. 커서가 저스틴의 머리 위에 생기고 대화하고 싶은 캐릭터의 머리 위에 커서를 옮기면 그 캐릭터와 대화를 하게 된다. 여기서는 특정 대화를 듣지 않으면 이벤트가 종료되지 않으므로 즐거운 마음으로 이런저런 대화를 나누며 이벤트를 지나가도록 하자. 더 이상 대화에 진전이 없으면 저스틴의 머리 위로 커서를 옮기면 식사 이벤트가 종료된다. 이것은 게임 중에 여러 번 나오므로 여기서 '음, 이런 거군' 하고 익혀두도록 하자. 리리는 식사를 하며 박물관 관장이 저스틴을 보자고 했다는 말을 한다. 그리고


▲저스틴은 보통 이렇게 맞는다


▲타 RPG에서는 보기 힘든 "식사 대화 시스템"



▲복원에 성공(?)한 광익인 상



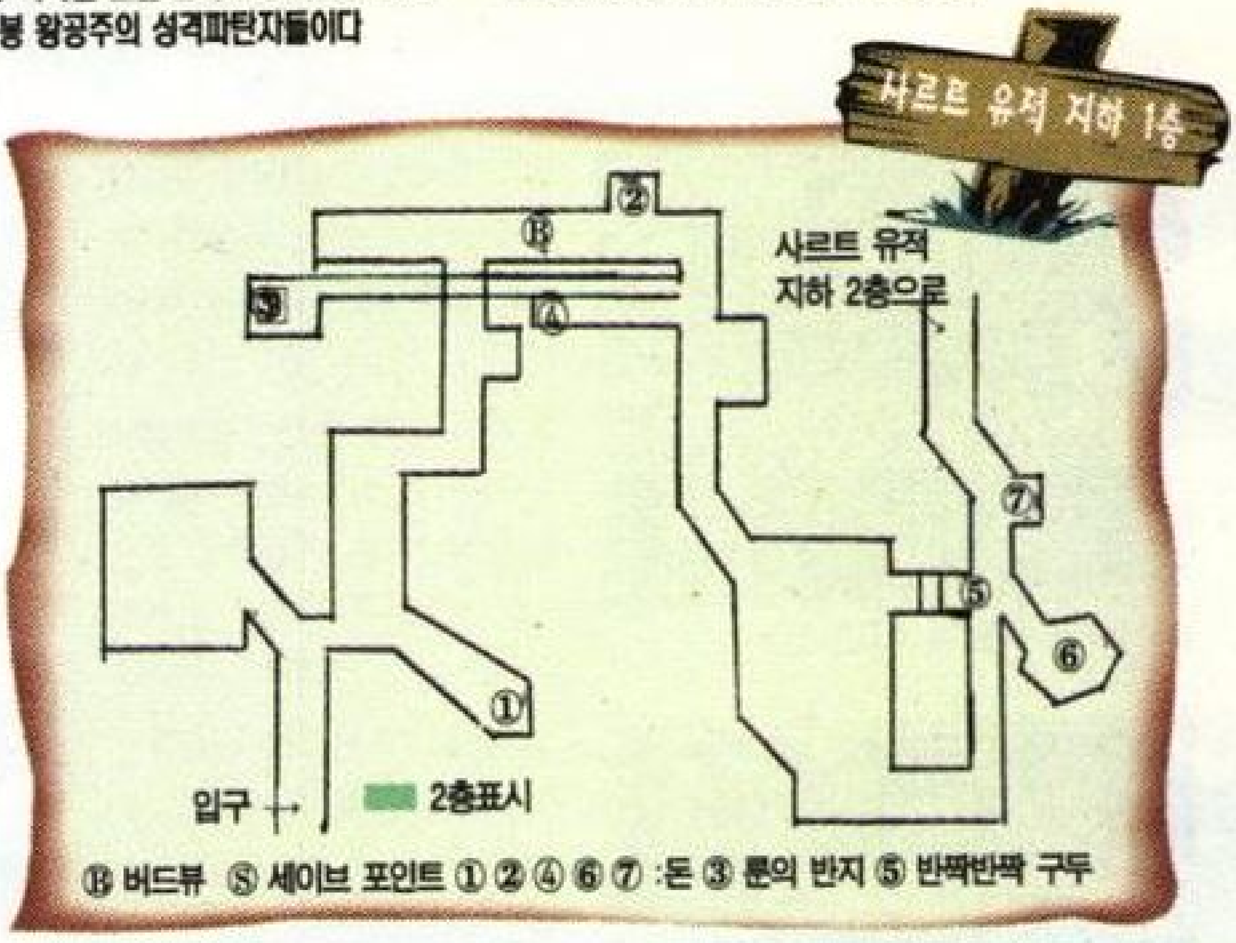
▲이들이 바보 3인조. 나나는 고문 오타쿠에 사키는 단순무식, 미오는 계산 신봉 왕공주의 성격파탄자들이다



▲메탈기어에도 이런 군인들이 나온다

리리는 옛날에 해적이었고 그때 저스틴의 아버지를 만나 개과천선하고 팜마을에 정착했다는 이야기를 한다. 내일 아침 박물관에 가기로 하고 잠자리에 드는 저스틴. 다음날 아침 저스틴의 방에서 이런저런 간단한 아이템을 챙긴 뒤, 수와 함께 박물관으로 향한다.

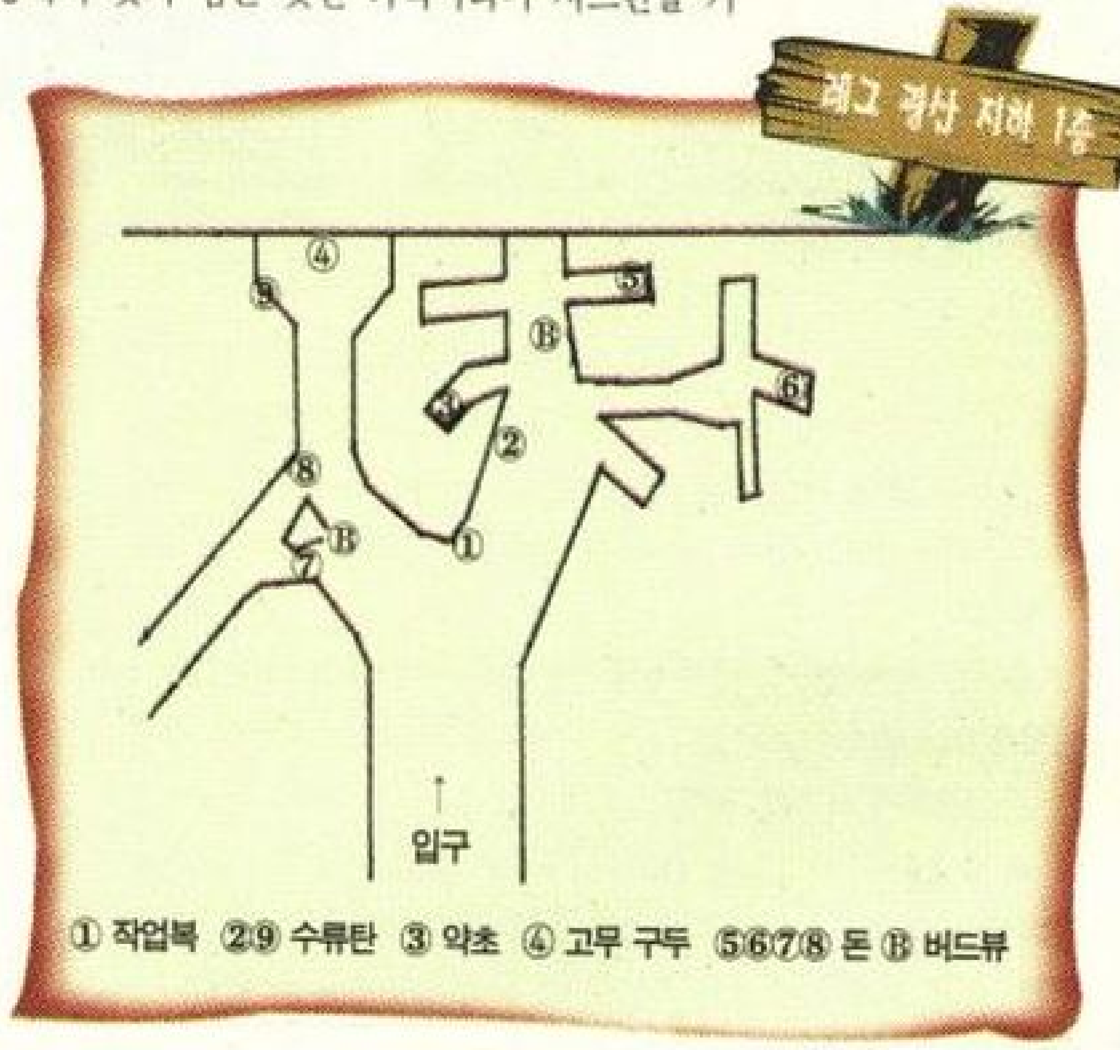
관장은 전시실에서 이번에 복원한 광익인의 상을 보여주면서 이전에 저스틴에게 조사를 위해 빌려간 정령석을 돌려준다. 관장은 저스틴에게 사르트 유적의 이야기를 해주며 거기에 갈 수 있게 해 주겠다며 관장실로 간다. 이야기를 듣고 흥분한 저스틴은 광익인의 상 앞에서 이런저런 혼잣말을 하다가 상을 조금 부수고 만다. 수와 함께 70점짜리 복원을 해 놓고 관장에게 소개장을 받아 잽싸게 박물관을 나온다. 뒤이어 저스틴과 수의 뒤에서 들려오는 관장의 처절한 비명소리…. 어쨌든 저스틴과 수는 사르트 유적으로 향한다. 사르트 유적은 마을 북서쪽에 위치한 곳으로 거기에 가려면 반드시 '마르나 인도'라는 곳을 지나야 한다. 마르나 인도에서는 드디어 처음으로 전투를 할 수 있는 던전으로, 필드가 따로 준비되어있지 않은 그랜디아에서는 여타 RPG의 필드와 같은 역할을 한다고 보면 된다. 난이도는 거의 없다고 해도 좋다. 그냥 지나가면서 '이 게임에서는 던전은 이런 식으로, 전투는 이렇게 하는구나' 하고 익혀두는 것에 의의를 둔다 하겠다. 그리고 그 전에 저스틴의 무기를 전설의 검으로 바꿔두는 것이 좋을 것이다. 여기서 아이템을 얻는 방법과 길 찾는 방법에 대해 감을 잡으면 되겠다. 길을 잘 모르겠으면 화면 우측 상단에 있는 나침반의 화살표를 참고하자. 기본적으로 그 던전의 출구, 목적지를 표시하고 Z버튼을 한번 누르면 입구를 가리키므로 잘 활용하도록 하자. 마르나 인도를 지나 사르트 유적에 도착한 저스틴 일행. 사르트 유적엔 가라일군이 도착하여 출입을 통제하고 있다. 관장이 준 소개장으로 입구를 통과하기는 했지만 들어가다 보니 나나, 미오, 사키가 상당히 정서에 좋지 않은 말을 하며 놀고 있다. 그녀들은 저스틴과 수를 보고 '애들은 가라' 고 하지만 저스틴은 소개장을 보여 주며 유적 안을 모험하겠다고 우긴다. 그러나 그녀들은 정서불안, 저스틴이 보여준 소개장을 찢어버리고 돌아가라며 유적 안으로 들어가 버린다. 그렇다고 여기에 굴해서 순순히 돌아가면 주인공의 모습이 아니다. 저스틴과 수는 몰래 유적 안으로 들어간다.





유적 안으로 들어가 조금 진행하다 보면 린과 뮤렌, 그리고 아까 그 3인조가 군을 이끌고 '유그드랄 계획'이라는 것의 일환으로 유적탐사를 시작한다. 군이 흩어지면 저스틴 일행도 몰래 유적을 조사하기 시작한다. 가라일군은 거의 해태 눈들뿐이므로 신경쓰지 말고 활보하자. 사르트 유적은 이전의 마르나 인도보다 좀 더 본격적인 던전의 모습을 갖추고 있다. 적들 중 박쥐들이 사용하는 초음파에 주의하고 슬라임의 공격이 조금 세므로 조심하자. 전체적으로 어렵다기 보다 귀찮다. 던전은 약간의 퍼즐로 이루어져 있으니 여기저기 돌아다니며 진행하면 곧 아래로 내려갈 수 있다. 던전 안에는 파란색의 새 무늬로 되어있는 버드 뷰 포인트와 저스틴이 접근하면 나타나는 액션 포인트가 있다. 둘 다 그 위에서 C버튼을 누르면 작동하고 전자는 던전을 위에서 내려다 볼 수 있게 해주고, 후자는 특정한 행동을 취함으로써 던전에 길을 만든다거나 길이 없는 곳에서 점프 등으로 진행하는 것이 가능하다. 물론 이것은 이후 모든 던전에서 이용되며 사용방법 또한 동일하다. 진행하다 보면 큰 바위 얼굴이 있는 앞

에서 병사들의 대화를 들을 수 있고 병사들이 간 뒤 큰바위 얼굴을 조사하면 정령석에서 빛이 나며 길이 열리게 된다. 당연히 그 안으로 들어가 보는 저스틴. 뭔가 분위기가 틀린 신전 비스무리한 구조이고 큰문을 지나 환영의 방에서 리에테의 환영과 처음으로 조우하게 된다. 리에테는 엔쥬르 문명이 신화가 아니라며 많은 것을 알고 싶으면 아렌토로 오라는 말을 남기고 사라진다. 더 얻을 게 없는 방을 나가다 보면 열린 길을 따라 들어온 뮤렌과 린을 만나게 된다. 뮤렌은 저스틴과 수를 협박하고 저스틴과 수는 순간의 기지로 뮤렌과 린을 피해 도망치는데 성공하게 된다. 도망치다가 큰바위 얼굴에 도착해보니 보스가 기다리고 있다. 첫 보스이니 만큼 약하다. 강한 공격도 없고 단지 HP만 많다고 생각하면 된다. 뒤쫓아 온 뮤렌은 저스틴에게 놀라고 요즘 세상에서 찾기 힘든 멋진 녀석이라며 저스틴을 기억한다. 유적을 나와 팜 마을로 돌아가는 둘….



새로운 대륙으로 가고 싶다!

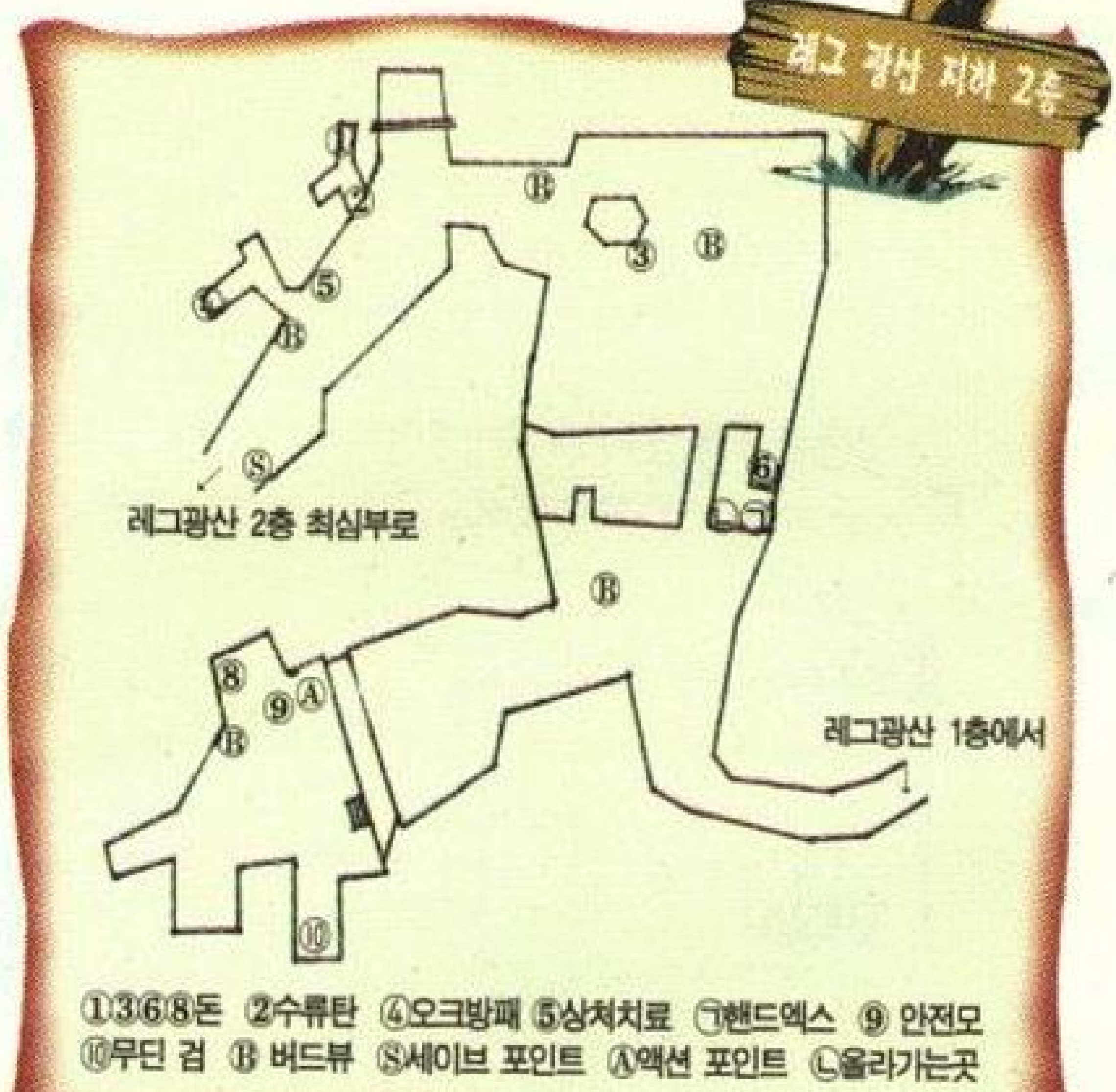
팜 마을의 집에 돌아온 저스틴은 식사를 하면서 리리에게 신대륙으로 가는 방법을 묻는다. 리리는 옛날에는 자기 배로 다녔다면서 항구에 가서 물어보라고 한다 . 다음날, 저스틴은 항구에서 이런저런 사람들과 대화를 하며 정보를 수집한다. 쓸만한 정보는 외항선이 입항했다는 것과 외항선을 타면 신대륙으로 갈 수 있다는 것, 그리고 배를 타기 위해 패스가 필요하다는 것이다. 한 선원이 패스를 얻으려면 다른 사람에게 얻으라고 하고, 주점에서 오래된 패스를 가진 진이라는 사람을 보았다는 이야기도 해 준다 . 주점으로 가 보는 저스틴. 주점이 미성년자 출입불가라고는 하지만 다행히도 주점의 열쇠를 가진 사람이 없어져서 가게 문을 못 연다며 열쇠를 얻어오면 한번만 출입을 시켜주겠다고 한다. 열쇠를 가진 사람은 항구에 있으니 잽싸게 찾아서 갖다 주자. 주점은 밤에 여니 밤에 오라고 한다. 같은 시간, 발과 뮤렌의 대화가 이어진다. 뮤렌은 발이 원하는 물건을 입수하지 못했다며 처벌을 각오하지만 발은 뮤렌이 못하는 것은 누구도 못하는 것이라며 용서하고 다음 작전을 명한다. 뮤렌은 저스틴이 자기를 즐겁게 해줄 거라는 기대를 하며 신대륙으로 떠난다.


▲이 아저씨가 열쇠를 가지고 있다


▲모험자 진. 별볼일 없는 것 같지만 사실은 꽤나 유명하다

한편 팜 마을에 밤이 찾아오고 저스틴과 수는 주점으로 간다. 주점 안의 사람들과 모두 대화를 해 보면 진이라는 사람은 오늘 오지 않았고, 단지 진이 지갑을 두고 갔다며 그걸 갖다 주면서 진을 만나보라고 한다. 주점을 나가기 전에 카운터에 들려서 진의 지갑을 얻어 집으로 돌아가는 저스틴, 그러나 리리는 밤늦게 쏘다닌다며 또 야단을 치는데….

다음날, 진의 집으로 가기 위해 기차역으로 가보면 거의 마을에 한 명뿐이 아닐까 싶은 저스틴을 좋게 보는 역무원이 저스틴과 수를 공짜로 기차에 타게 해준다. 기차가 저스틴과 수를 진이 사는 레그 광산에 내려주면 진의 집으로 향하자. 진의 집에는 아무도 없다. 집안을 살피다가 진의 지갑을 책상 위에 두면 갑자기 진이 집에 들어온다. 진은 남의 집에 맘대로 들어왔다며 화내고, 수가 '모험자였던…'이라는 과거형으로 말하자 또 한번 화낸다. 겨우 진을 진정시키고 사정설명을 하자 모험가로서 진이 내는 시련을 넘으면 패스를 건네주겠다고 한다. 시련이란 최근 광산에 살기 시작한 몬스터들 때문에 시끄러워서 못살겠다며 그 몬스터들을 퇴치하는 것이다. 자신의 편의를 위해 아이들을 위험으로 몰아넣는 기성세대…. 어쨌든 레그광산으로 향하는 두 사람. 레그광산에는 오크라는 꽤 강한 적이 등장하지만 그 수가 적으므로 혹시 못 보던 몬스터인 오크를 발견하면 과감히 전투를 걸자. 레그광산에는 아이템이 많이 널려있고(이건 이 게임의 모든 던전의 특징이다. 어째서 돈주머니들이 길바닥에 널려있는 거냐?) 몬스터들도 많이 나온다. 역시 어렵다기 보다 귀찮은 스타일의 던전. 그러나 이때쯤이면 마법도 사용할 수 있을 테니 즐겁게 던전을 탐색하자. 보스로 나오는 오크 킹은 두 마리의 똘마니 오크들을 데리고 나오는데 HP도 높을뿐더러 아주 가끔 강한 공격을 한다. 아직 큰 기술이 없다면 조금은 긴 싸움이 될 것이다. 그러나 사실은 HP만 높은 바보 보스이다. 전투를 끝내고 나면 갑자기 광산이 무너지기 시작하고(그러니까 미리 아이템을 챙겨두자), 놀란 둘은 광산 밖으로 나온다. 나오다 보면 진이 광산 차를 가지고



기다리고 있다. 아슬아슬하게 광산 차를 타고 광산을 탈출하게 된다. 진은 일류가 되려면 포기해서는 안 된다고 말하고 탈출할 방법도 미리 생각해 둬야 한다는 격언과 함께 신대륙의 패스를 건네준다. 그리고 '절대 희망을 잃어서는 안 된다', '넌 너만의 날개를 얻었으니 모험자의 마음을 잊지 말아라'는 당부와 함께 언젠가 자기에게 저스틴의 모험이야기를 들려달라고도 한다. 팜으로 발길을 돌리려다 문득 생각난 듯 진에게 무언가 말하려는 저스틴에게 진은 모험은 혼자 하는 것이라는 이야기도 해준다(말 많은 노인네…). 다시 기차를 타고 팜마을에 도착하자 수는 드디어 둘이서만 모험에 나서게 되었다며 즐거워하지만, 저스틴은 갑자기 태도를 바꾼다. 수가 너무 어리므로 저스틴 혼자 떠나겠다는 것. '그래, 그럼 그러든지.' 라고 말할 수가 절대 아니다. 수는 불같이 화를 내며 저스틴을 때리고 가버리는데…. 집으로 돌아가는 저스틴의 앞에 간츠도 와서 한마디하고 가고 리리는 식사를 하며 수가 없어 쓸쓸하다는 이야기를 한다. 내일 떠나려고 생각한 저스틴은 그런 어머니, 리리를 보며 왠지 마음이 아픈 것을 느끼며 잠자리에 든다.



▲말인 즉슨, '몰라몰라 가서 죽어버려!'



▲리리는 아무 내색도 하지 않지만…



▲역시 피는 물보다 진하다는 것을 보여준다

다음날 새벽 일찍 저스틴은 리리에게 차마 떠난다는 말을 하지 못하고 대신 아버지의 사진 앞에서 반드시 대단한 모험가가 되어 돌아오겠다는 말을 남기고 집을 나서게 된다. 이른 아침 항구에서 외항선에 타려다 주머니에서 어머니의 편지를 발견한 저스틴은 리리가 다 알고 있었다는 것과 자신을 믿어주고 있다는 것에 감동하고 다시 한 번 다짐을 하며 배에 오른다. 배는 서서히 출발하고 드디어 저스틴의 모험은 본격적으로 시작하게 된다.

일류 모험가, 피나 등장하다!

배 안을 돌아다니며 이리저리 기웃기웃 거려보는 저스틴. 그런데 선실을 나오다가 낯익은 것을 보게 된다. 그것은 바로 뿌이! 있어선 안될 곳에 있는 뿌이를 발견한 저스틴은 화들짝 놀라 뿌이를 쫓아 갑판으로 나가고 거기엔 밀항자로 발견된 수가 있었다. 결국 저스틴의 뒤를 몰래 따라와 모험을 함께 하고자 한 좋은 의도였지만, 밀항자는 통에 넣어 바다에 던져진다는 뱃사람들의 규칙에 따라 바다에 처넣어질 운명에 처해 있다. 무서운 말을 들은 저스틴은 용서에 용서를 빌고 그 둘이 애처로워진 선장은 한가지 방법이 있다면서 견습선원, 즉 밀항자가 아닌 뱃사람이 되라고 한다. 방법이 없는 저스틴은 별 수 없이 그 조건을 수락한다. 그러자 수도 그렇게 하겠다고 하고 선장은 그럼 일단 선원실에 가서 쉬라고 한다.

다음날, 선원과 대화를 해서 선실의 열쇠를 얻은 후 갑판에 가 보면 둘에게는 선원으로서의 임무가 주어지는데 임무란 갑판을 청소하는 것. 여기서 '갑판 청소'가 간단한 미니게임으로 진행된다. 별로 재미는 없지만 의외로 근성을 자극하는 면이 있는 게임으로 룰은 간단하다. O버튼을 누르고 있으면 밑의 게이지가 차는데, 이 게이지가 끝을 넘으면 안 된다. 그러면서 가능한 높게 유지해야 하고 그런 상태를 유지하고 있으면 위의 게이지가 서서히 차면서 저스틴의 걸레질하는 속도가 빨라진다. 가능한 빠른 시간에, 물론 제한 시간 안에 클리어 해야 한다. 뭐 실패한다고 해서 큰 마이너스가 있는 것은 아니니까 가벼운 마음으로 해치우자. 청소를 마치고 나면 돌아가서 쉬면 된다. 그렇게 2,3일을 일하고 나면 다음날 아침 뉴 팜(신대륙에 있는 마을)에서 가장 유명한 일류 모험가가 배에 탄다는 이야기를 듣게 되고 진짜 현역 모험가를 실제로 만나볼 수 있다는 말에 저스틴은 잠을 설치게 된다. 다음날 저스틴은 눈을 뜨자마자 갑판으로 올라가다가 중간에 모험가들의 인사를 배운다.



▲수의 드럼통에 칼 하나 푸욱 꽂아보고 싶다

인사를 대충 배우고 갑판으로 올라가 보면 일류 모험가가 도착해서 선장과 대화를 나누고 있다. 그녀는 예상과는 달리 귀여운 여자아이이고 이름은 피나라고 한다. 저스틴은 피나와 아까 배운 인사를 하려고 하지만 그건 정식 뱃사람이 되었을 때 하는 인사라며 단지 악수를 하고 끝낸다. 확실히 주인공이긴 하지만 일류는 커녕 단지 모험자 지망일 뿐인 저스틴…. 다음날 조금 늦게 갑판으로 나간 저스틴과 수는 깨끗한 갑판을 보고 놀란



▲미니게임은 게임에 지대한 영향을 미칠 수 없다

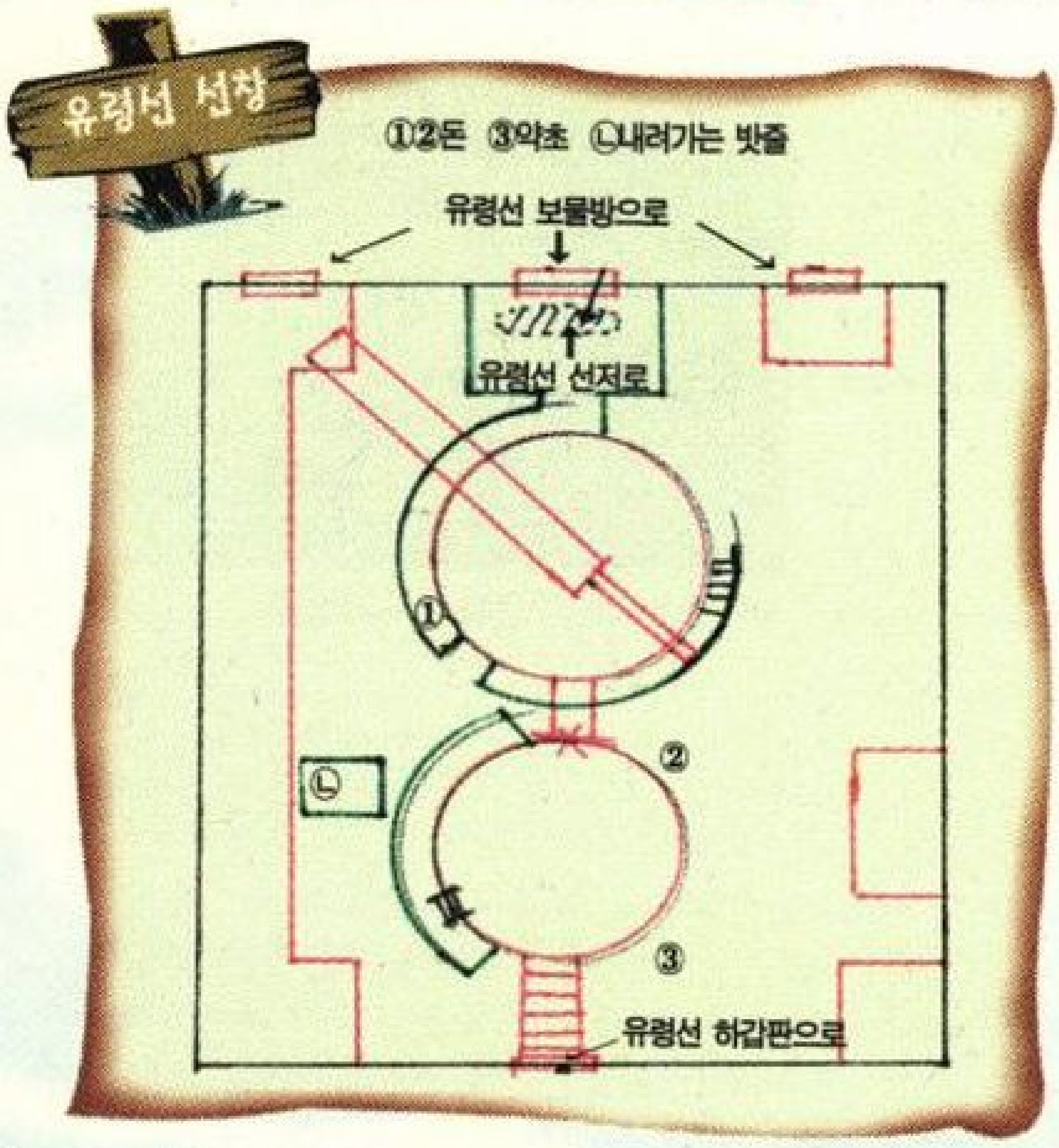

▲모험가의 인사는 혼자하면 괴상한 쇼 같다



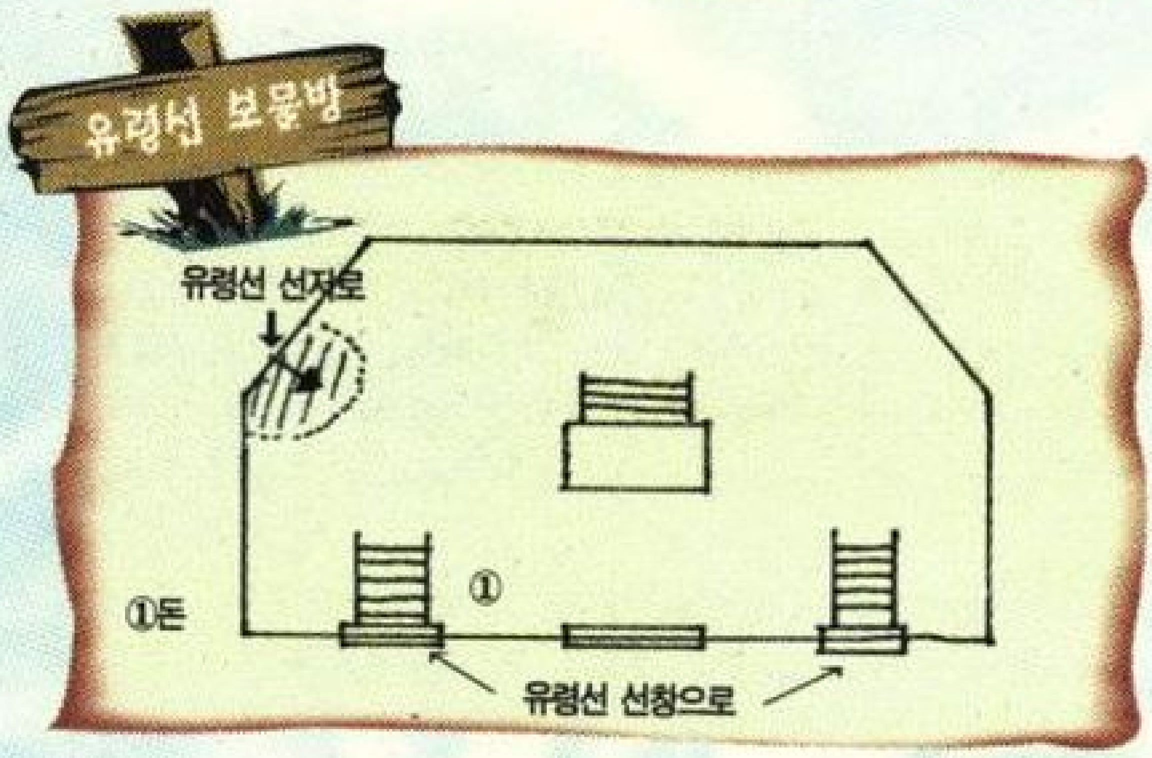
▲진짜 히로인 피나 등장!

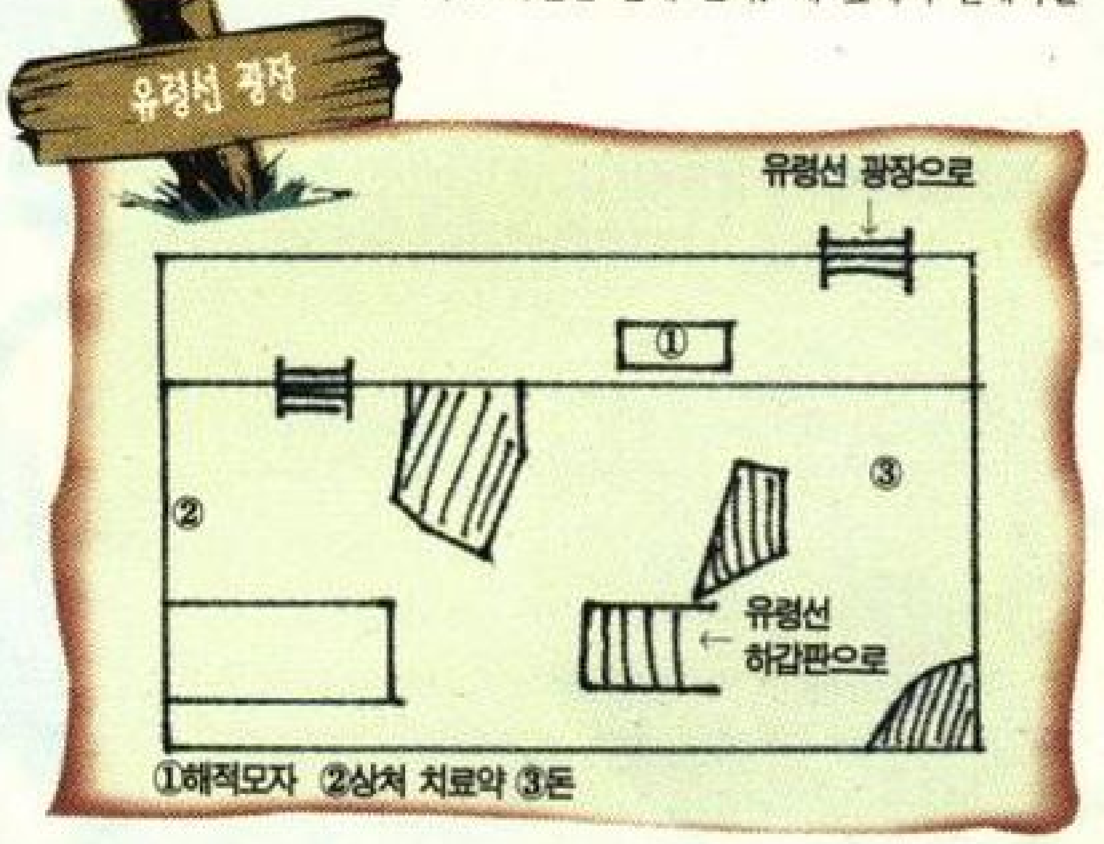


다. 피나는 아직 어린 나이에 모험에 나선 둘에게 관심을 보이고 둘은 피나에게 그 과정을 설명한다. 저스틴은 피나에게 이것저것 물어보지만 모험자협회의 이야기가 나오자 언급을 회피하는데, 그때 갑자기 하늘이 어두워지면서 바람이 불기 시작한다. 피나는 둘에게 선실로 들어가라고 말하고 자기는 선장실로 간다. 선장실에 쫓아가 보니 피나가 항로를 바꿔야 한다고 하지만 갑판 위에는 이미 일이 터져 버린 뒤이다. 허겁지겁 달려온 선원이 유령선이 나타났다고 보고하고 선원들은 뱃사람의 패기 따위는 없는 듯이 절망하고 있을 뿐이었다. 피나는 저 배를 조사해보자고 선원들을 독려하지만 선원들은 모두 유령선이라는 두려움에 사로잡혀 있었다. 이때 나타난 저스틴과 수가 같이 가자고 나선다. 피나와의 가벼운 말씨름 끝에 셋이 함께 유령선으로 건너가기로 한다.



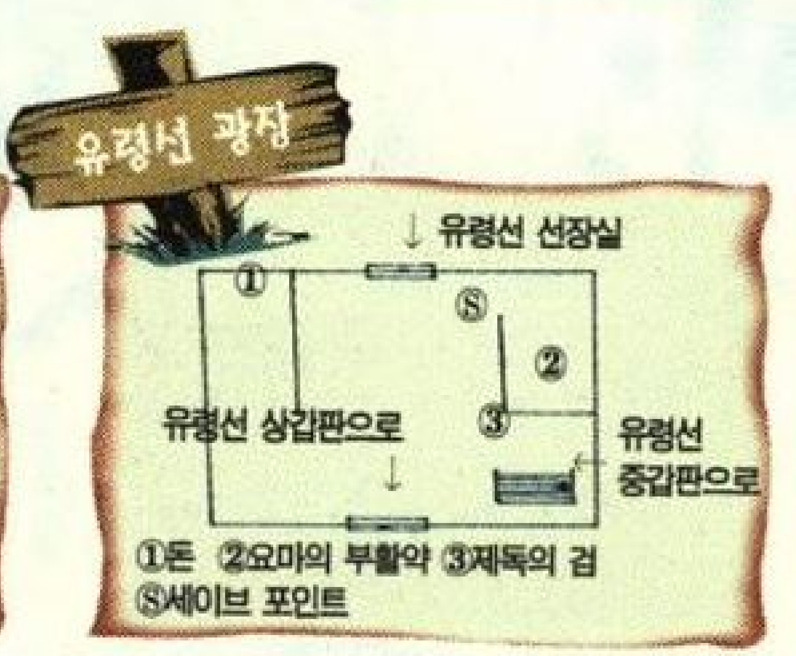
유령선 내부는 몬스터의 난이도 보다 지형 자체가 좁고 약간의 트릭이 있어서 조금 짜증이 날지도 모르겠다. 몬스터들 중에 유령은 직접 공격이 통하지 않으므로 피나의 마법으로 상대하면 수월할 것이다. 오히려 다른 암모나이트 등의 몬스터들의 공격이 꽤 강하므로 적당히 주의하면서 싸우자. 피나가 합류하여 세명이므로 전투를 회피하기 힘들다. 적극적으로 싸워나가도록 하자. 지형이 꽤 복잡하므로 자세히 관찰하면서 진행해야 할 것이다. 이 후의 던전도 거의 그렇지만 한참 진행하다가 세이브 포인트가 보이면 그게 곧 보스전이 임박했음을 알리는 것이다. 세이브 포인트에서는 세이브 외에도 파티 전체의 완전 회복이 가능하므로 잘 활용하자. 세이브를 하고 선장실로 들어가면 항해 일지가 있는데 읽다보면 거대한 오징어 비스무리한 보스가 등장한다. 이 녀석은 똘마니로 자신의 두 다리를 사용하는데 다리는 신경 끄고 몸통만 집중공격 하여 쓰러뜨리도록 하자. 단, 두 다리가 이런저런 공격마법을 잘 쓰므로 아예 수는 회복역으로 지정해 주는 것이 좋다. 중간에 얻을 수 있는 방어력을 낮추는 아이템을 사용하는 것도 좋은 방법이다. 보스를 쓰러뜨리고 나면 배가 침몰하기 시작하므로 보스 앞의 문으로 나가도록 하자. 그러면 유령선은 침몰하고 외항선은 다시 평온을 되찾고 전진하게 된다. 이 사건으로 뱃사람들도 피나도 저스틴과 수를 다시 보게 되며 하룻밤을 자고 나면 뉴 팜, 즉 신대륙에 도착했다는 사실을 알게 된다. 배 앞에서 신대륙을











바라보며 저스틴과 피나는 많은 이야기를 나누는데 피나는 지금은 군에 들어가 있는 언니의 이야기를 하고 그 뒤에 한번 더 대화를 하면 드디어 신대륙에 도착하게 된다. 뉴 팜에 도착해서 저스틴은 어머니의 편지를 전하고 모험자로써 등록하기 위해 모험자협회에 간다고 하자 피나는 그럼 여기서 헤어져야 하겠다며 모험가의 인사를 해준다.



▲초반의 피나는 강력하다


▲이 구멍으로 떨어져도 별 위험은 없다

햇빛…아니, 바람이 부는 장소

피나와 헤어져 뉴 팜 마을에서 아이템과 장비품을 정비한 저스틴과 수는 모험자협회를 찾아간다. 협회라는 것에 큰 기대를 걸고 간 그 곳은 실망만을 줄뿐이었다. 코흘리개 협회장 파콘은 단지 바보일 뿐. 이상한 말장난에 화가 난 저스틴은 파콘과 싸우고 파콘은 저스틴에게 모험자의 자격을 줄 수 없다며 나가라고 한다. 아쉬울 것 없는 저스틴은 협회를 나오고 일단 지도라도 얻고 조언을 구하기 위해 피나의 집으로 향한다. 피나의 집으로 가는 길목인 메릴 산길은 간단한 던전. 예전에 나왔던 마르나 인도와 비슷한 느낌으로 가볍게 진행할 수 있다. 단, 이곳의 몬스터들부터 슬슬 상태이상공격이라는 것을 사용하기 시작하므로 해독제정도는 적당히 챙겨두는 것이 좋다. 한 3,4개정도?

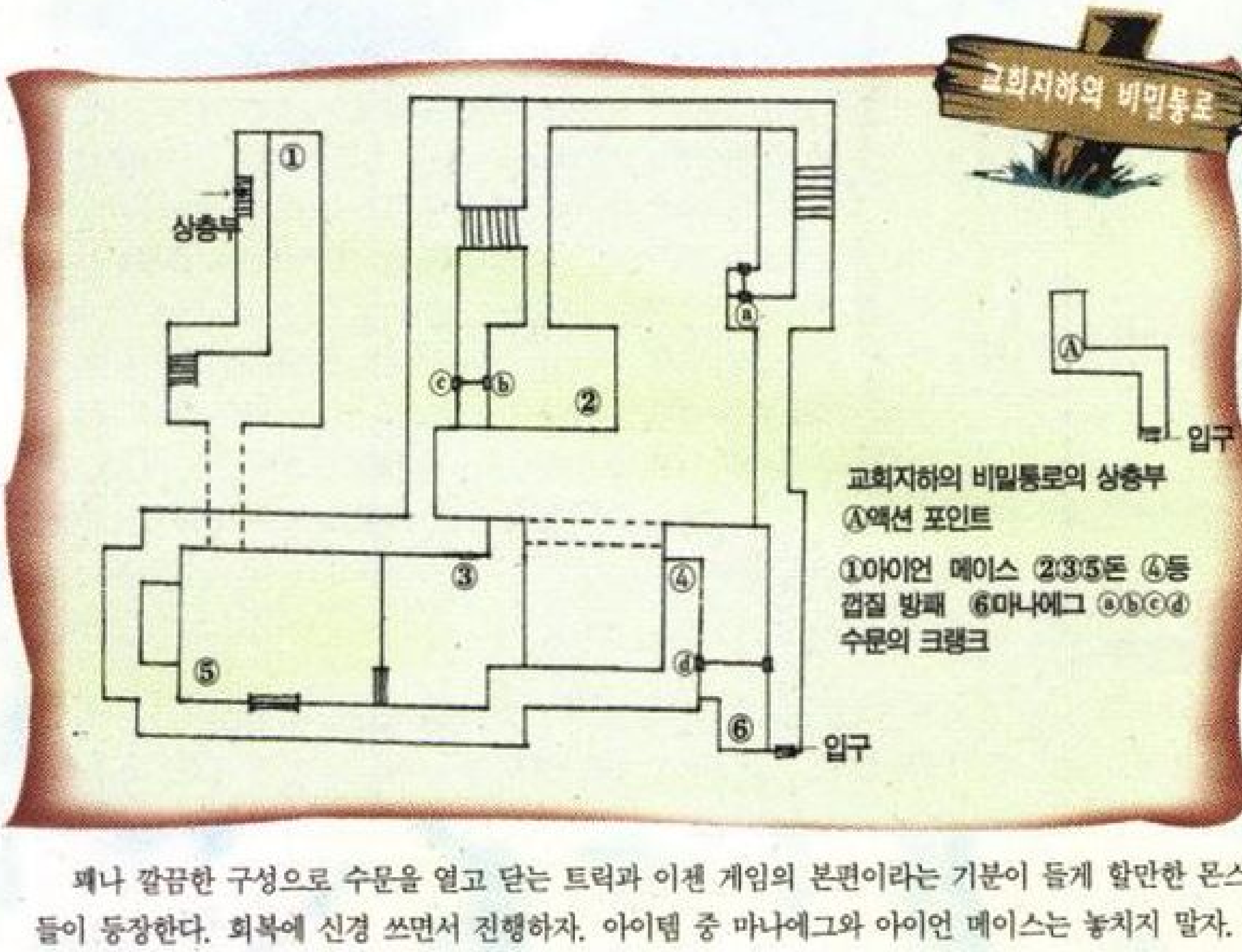
메릴 산길을 넘어서 피나의 집에 도착한 저스틴과 수. 피나는귀여운 용모답게 꽤 귀엽게 집을 잘 꾸며놓고 살고 있다. 주인없는 집을 뒤져보고 있노라면 피나가 들어온다. 피나는 요리솜씨를 발휘해 두 사람에게 식사를 대접하고 저스틴은 피나에게 돔 유적에 가기 위한 지도를 빌려 달라고 한다. 그런데 피나는 그 지도는 협회의 규칙으로 지도의 양도나 대여가 불가능하다고 한다. 저스틴과 피나는 협회의 규칙에 대해 언쟁을 벌이고 저스틴은 협회가 없으면 모험도 할 수 없냐고, 바람이 부는 장소를 그 누가 결정하느냐고 꽤 멋진(닭살 돋는) 이야기를 한다. 여기에 조금 동요하는 피나, 그런데 그 순간 갑자기 음악이 바뀌며 파콘이 찾아온다. 파콘은 보디가드 챵선생을 대동하고 나타나서는 피나를 강제로 납치하려 한다. 저스틴이 저지하려고 하자 챵선생의 일격을 맞고 정신을 잃는 저스틴. 정신을 차려보니 수가 안쓰럽게 저스틴을 돌보고 있다. 이대로 주저앉을 저스틴이 아니다. 뉴 팜 마을로 가보면 사람들이 파콘과 피나의 결혼식이 시작되었다며 축하한다고 난리다. 교회 앞으로 가보면 안에서 결혼식이 진행중이지만 문이 잠겨 있어 들어 갈 수가 없다. 그렇지만 사람들과 대화를 해 보면 교회 뒤의 창고에 있는 비밀통로를 통해 교회 안으로 들어 갈 수 있다고 한다. 당장 창고를 통해 들어간 비밀통로, 그 곳은 하나의 큰 던전이다.



▲이 녀석이 파콘. 치사한 성격의 소유자이다



▲피나의 사고방식에 강하게 반발하는 저스틴




▲챵선생은 코믹한 등장과는 달리 꽤 강하다

꽤나 깔끔한 구성으로 수문을 열고 닫는 트릭과 이젠 게임의 본편이라는 기분이 들게 할만한 몬스터들이 등장한다. 회복에 신경 쓰면서 진행하자. 아이템 중 마나에그와 아이언 메이스는 놓치지 말자. 험난한 지하수로를 뚫고 올라가 보면 교회의 천장으로 나온다. 천장 위의 난간에서 내려다보니 꽁꽁 묶어놓은 피나를 놓고 강제로 결혼 서약, 키스를 진행하는 중이었다. 타이밍 좋게 뛰어내려 키스를 저지한 저스틴과 수, 뒤이어 챵선생이 등장하는 보스전이 시작된다. 드디어 보스전 다운 보스전이다. 챵선생은 빠르기도 꽤 빠르고 특수 공격인 롤네이도 펀치가 상당한 위력을 자랑한다. 특히 수는 한 대만 맞아도 죽을 정도, 회복과 공격의 타이밍이 중요하다. 어렵다고는 해도 회복에 신경쓰며 싸우면 그렇게 어려운 상대도 아니다. 단, 방심은 금물이다.

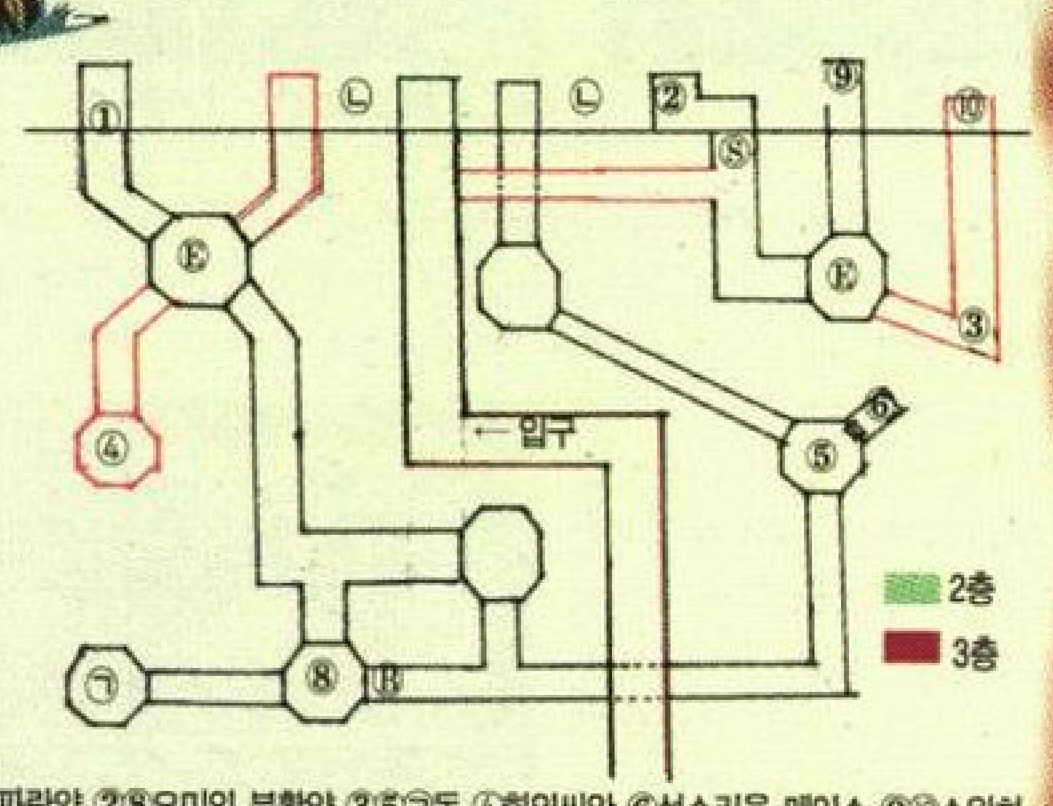


▲드디어 바람이 된 피나

전투가 끝나면 파콘은 피나에게 결혼을 해주지 않으면 모험자 패스를 빼앗겠다고 협박한다. 그러자 갑자기 어디선가 나타나는 조명 연출과 함께 피나는 바람이 부는 장소를 스스로 결정하겠다며 모험자 패스를 반납한다. 울부짖는 파콘을 내버려두고 교회를 나서는 저스틴과 피나를 신랑신부로 착각한 마을 사람들의 결혼축하 속에 수를 포함한 셋은 피나의 집으로 돌아온다. 이런저런 이야기를 하며 잠든 저스틴. 깨어보니 피나가 없다. 집밖으로 나가보니 피나는 모험자의 기분을 일깨워주어서 고맙다는 말을 하고 같이 모험을 하자고 한다. 그리고 돔 유적으로 출발하자고 말하는데….

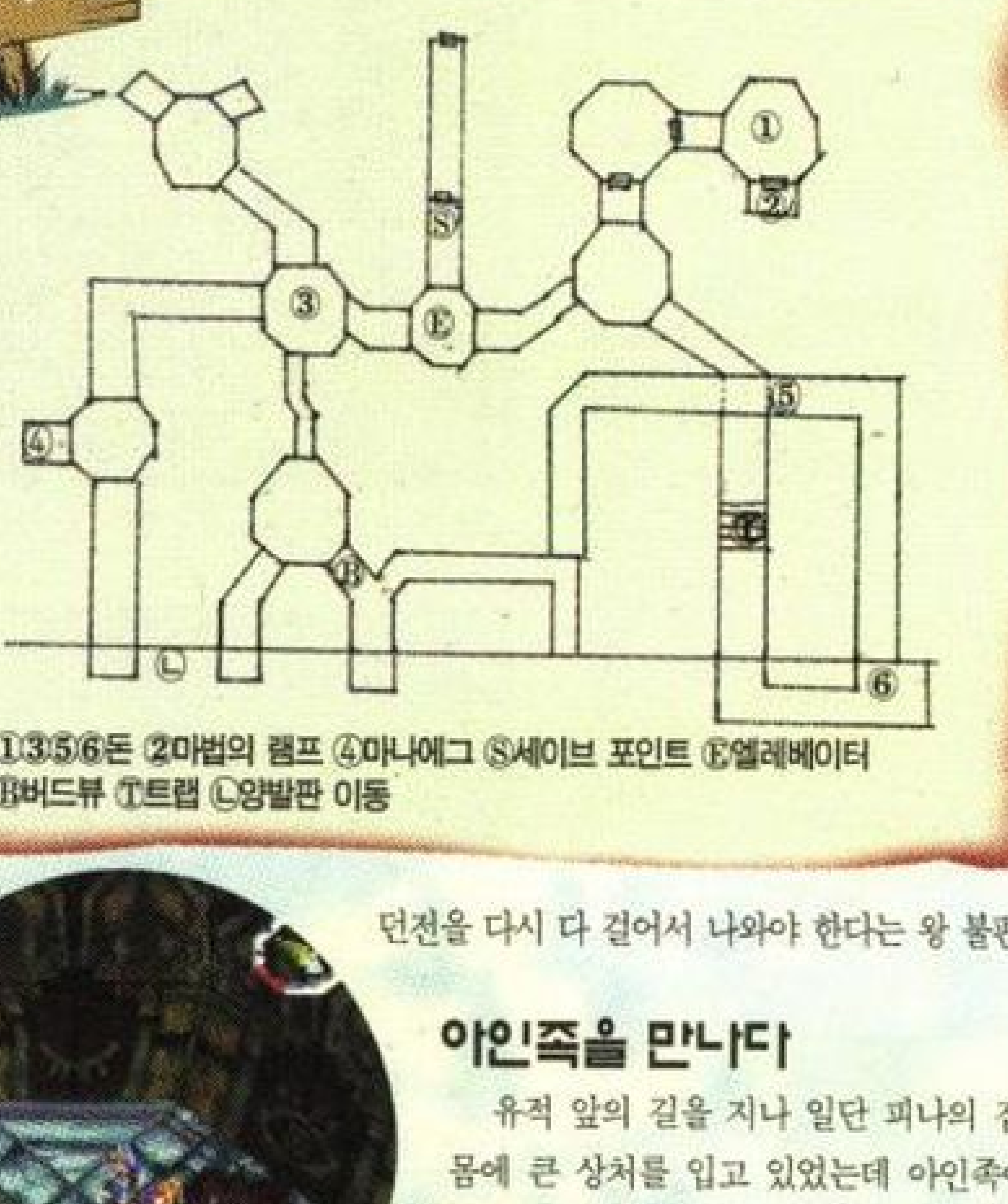
한편 같은 시각, 뮤렌과 발의 대화가 이어진다. 뮤렌은 어떤 작전을 수행중이라고 하는데….

돔 유적1



①파란약 ②⑧요미의 부활약 ③⑤㉠돈 ④힘의씨앗 ⑥성스러운 메이스 ⑨⑩스위치
Ⓢ세이브 포인트 Ⓑ버드뷰 Ⓛ양발판 이동 Ⓔ엘레베이터

돔 유적2


①③⑤⑥돈 ②마법의 램프 ④마나에그 Ⓢ세이브 포인트 Ⓔ엘레베이터
Ⓑ버드뷰 Ⓣ트랩 Ⓛ양발판 이동

돔 유적을 모험하다

모험자의 기분을 간직한 채 새로이 돔 유적으로 출발하기로 한 셋은 일단 뉴 팜마을에서 아이템과 장비품을 점검한 뒤 마을을 나선다. 돔 유적으로 가는 길에는 반드시 랑글 산맥을 지나야 하는데, 여기 또한 그렇게 어려운 점은 없다. 단지 방어력이 높은 이상한 새와 수면가스를 사용하는 녀석은 조심하도록 하자. 산맥 서부를 통과하여 동쪽으로 나오면 일단 야영을 하게 되고 다음날 아침, 피나는 저스틴에게 산 정상에서 저 멀리 보이는 안개의 수해와 세계의 끝을 보여 준다. 물론 그것을 본 저스틴은 더더욱 모험에 대한 의지를 다진다. 그리고 다시 동부를 통과하게 되는데 동부도 서쪽과 같은 요령으로 돌파하면 된다. 산맥을 돌파하면 안개의 수해에 부딪히게 되는데, 여기서는 꽤 방어력이 높은 모쿠진(!)이라는 나무형 몬스터가 등장한다. 이 녀석은 도끼류나 화염계 마법류만이 잘 듣는다. 그 외에는 큰 데미지를 입힐 수 없으니 주의하자. 그 외에는 단지 지나가는 길일뿐이다. 안개의 수해를 지나면 드디어 돔 유적이다.

여기서 아마 처음으로 아이템에 치인다는 것이 무엇인지 알게 될 것이다. 돔 유적 앞에도 아이템이 많이 있으니 얻어두자. 돔 유적은 층 개념이 있는 던전으로 이런저런 장치도 많고 아이템도 많고 숨어있는 길도 많다. 지도를 참고로 바닥에 있는 스위치를 누르면서 진행한다. 역시 마나에그와 셀 아머는 놓치지 말자. 몬스터들 중 오크를 잡다 보면 성스러운 메이스가 많이 나오는데, 모아두었다가 파느냐, 쓸 것만 남기고 버리느냐는 알아서 판단하자. 몬스터들이 약한 편이고 스위치로 길을 여는 스타일이지만 어렵지 않은 던전이다. 끝에는 아이템 저장소가 있으므로 이용하도록 하고, 유령몬스터는 마법이나 성스러운 메이스로만 타격을 입힐 수 있다. 던전을 다 돌파하다보면 세이브 포인트를 지나 보스가 등장한다.

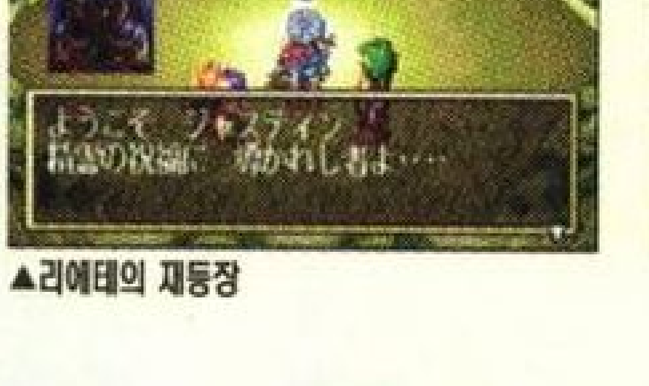
보스는 가니메데라는 거북이 비스무리한 녀석으로 타격판정은 머리와 몸통 두 곳이지만 HP를 공유하고 있으므로 머리를 패도록 하자. 단지 맷집만 강한 쉬운 보스. 가니메데를 쓰러뜨리고 나면 환영의 방으로 갈 수 있다. 그 곳에서 또 오래간만에 리에테를 만나게 되고 역시 리에테는 세계의 끝을 넘어서 아렌토로 오라고 한다. 세계의 끝을 넘겠다는 생각을 하며 던전을 나온 저스틴 일행. 여기서부터는 들어간 던전을 다시 다 걸어서 나와야 한다는 왕 불편한 점이 있다.

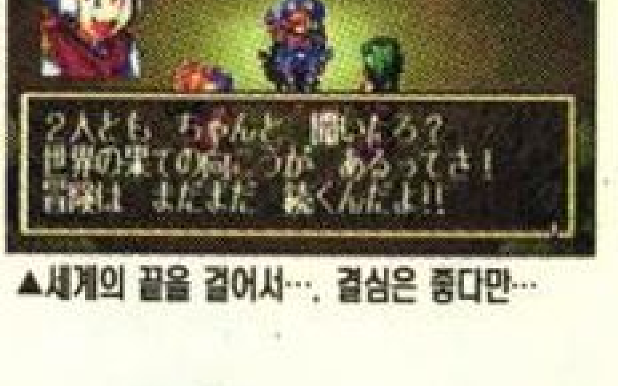

▲눈을 감고 있는 것이 비밀통로

아인족을 만나다

유적 앞의 길을 지나 일단 피나의 집으로 가려고 하는데 웬 아이가 쓰러져 있는 것을 발견한다. 그 아이는 몸에 큰 상처를 입고 있었는데 아인족이었다. 일단 아이를 치료하기로 하고 아인의 아이를 데리고 피나의 집


보스 가니메데는▶ 등껍질을 때리지 않도록 주의하자


▲리에테의 재등장


▲세계의 끝을 걸어서…. 결심은 좋다만…



으로 속히 움직이는 일행의 뒤에 나나, 미오, 사키가 나타나 그 아이를 놓쳤다며 핏자국을 보고 아이를 쫓기로 한다. 피나는 아이에게 우선 응급처치를 하긴 했지만 아이의 몸에서 계속 열이 나는 것을 발견한 피나는 열을 내릴 수 있는 약초인 살파초가 필요하다고 하고 저스틴은 그렇다면 어서 구하러 가자고 한다. 살파초는 피나의 집 뒤에 있는 약초의 산에서 자라고 있다.

약초의 산은 말 그대로 풀만 차라는 산. 얻을 수 있는 아이템은 풀 종류뿐이고 그나마도 지금쯤은 회복마법에 밀려 쓸 일이 없을테니 꼭 필요한 붉은 살파초를 얻는 것을 목표로 하자. 산길에 길이 좁아서 전투를 피하기가 쉽지 않지만, 레벨 업에도 별 도움이 되지 않는다. 한마디로 짜증나는 던전.

붉은 살파초로 아이를 치료한 일행. 피나가 간호를 하기로 하고 저스틴과 수는 잠이 든다. 아침이 되어 저스틴이 잠자리에서 일어나 보니 아이가 침대에 없다. 밖에 나가보니 피리를 불고 있는데 말이 통하지 않는다. 그렇게 의사소통을 시도해 보는 도중, 아이를 추격해온 나나, 미오, 사키가 군대를 이끌고 찾아온다. 그녀들은 아이를 내놓으라고 하고 저스틴은 그냥 넘겨줄 수는 없다고 반항하다가 결국 아이와 함께 저스틴, 수, 피나도 군에 체포되어 버린다. 군사기지의 감옥에 투옥된 저스틴과 수는 수의 재치로 탈옥에 성공하지만 곧 다시 잡혀 오고 만다. 혼자 따로 수감되어 있는 저스틴에게 린이 찾아오고, 린은 일부러 저스틴에게 열쇠를 흘리고 사라진다.

그걸 보고 저스틴은 안간힘을 써서 밧줄을 풀고 감옥을 탈출한다. 그리곤 수와 피나를 구출하여 탈출을 구상한다. 일단 문이 하나도 열리지 않기 때문에 환기통을 이용한 이동을 하게 되는데 꼭 메탈기어 솔리드를 하는 기분이다. 여기저기 기웃기웃 하면서 정보를 얻었으면 이제 아이가 잡혀 있는 방으로 가자. 거기선 뮤렌과 린이 아이를 보고 그들의 말로 대화하는 것을 볼 수 있지만 내려갈 수가 없다. 여자 탈의실에서 정보를 들었으면 알겠지만, 그 방문의 암호는 '우우좌좌하상하상'이다. 암호를 입력하고 방으로 들어가서 아이를 풀어주면 아이가 열매를 내민다. 그 열매를 먹고 한바탕 난리를 피운 뒤에야 아이와 대화를 할 수가 있게 된다. 아이의 이름은 렘. 아인족의 소년이다. 렘을 데리고 탈출하려고 하는데 문을 열자마자 사키가 일반 병사와 함께 등장한다. 예전의 오크킹과 싸울 때와 마찬가지로 일단 일반 병사를 해치우고 사키를 상대하자. 사키의 특수 공격에 주의하면서 싸우자. 단, 회복은 아이템으로 하도록 하자. MP와 SP를 아껴야 하기 때문이다. 사키를 해치우면 마스터키를 얻게 되고 이것으로 기지 내를 자유롭게 돌아다닐 수 있다. 벽으로 막혀 있다고는 해도 이리저리 돌려보면 방안이 다 보이므로 아이템이나 얻으면서 여유롭게 진행하도록 하자. 역시 진행하다 보면 이번엔 나나가 도전해 온다. 만약 그 직전에 있는 세이브 포인트에서 회복을 해 두었다면 모르지만 그렇지 않고 이전 사키와의 싸움에서 SP, MP를 다 썼다면 버거운 싸움이 될 것이다. 사실 다 쓸 것도 없지만…. 어쨌든 나나를 쓰러뜨렸다면 반드시 세이브를 하면서 회복을 한 뒤 계속 진행하자. 그러면 거의 곧바로 미오와 싸우게 될 것이다. 미오가 셋 중 가장 강하다고 할 수 있다. 그렇다고 해도 기술과 마법으로 승부하면 질 리가 없으니 여유를 가져도 좋다. 미오까지 이겼다면 어서 밖으로 나가서 군용열차를 타자. 열차를 타고나면 저스틴이 열차를 조작하여 출발시킨다. 저스틴 일행의 탈출이 보고되자 뮤렌은 바라던 바라는 듯한 반응을 보이는데…. 열차에서 하룻밤을 보내고 렘과 이야기를 해 보면 렘의 마을인 루크에 대한 이야기를 들을 수 있다. 루크에서는 세계의 끝이 가깝게 보인다고 한


▲이 말좀 해석 좀 해줘봐 좀!


▲폭주 기관차, 전차로 GO!


▲말투가 완전히 새디스트다


▲그래 좀 네가 좀 해석좀 해봐 좀!


▲환풍구로 진행한다(쥐는 없냐?)


죽음의 맛▶

다. 루크로 행선지를 정하자마자 당연하다는 듯 추격대가 하늘을 날아서 쫓아온다. 저스틴이 추격대를 확인한 뒤 연속적으로 이벤트에 가까운 전투들을 벌이며 기관차까지 도달하자 이미 거기엔 나나, 미오, 사키가 도착해 있다. 위기의 순간이지만, 저스틴은 브레이크를 부러뜨리고 연결고리를 풀어 그 셋을 따돌리는데 성공한다. 그리고 얼마 뒤, 기관차를 떼어버린 열차는 멈추고 안개의 수해에 도착한다

세계의 끝을 넘어가는 길

안개의 수해는 서쪽에서 동쪽으로 이동해 나가는 패턴이다. 숲길을 나아가야 하는데 의외로 던전은 복잡하지 않다. 단지, 몬스터들의 출현이나 던전의 구조가 사람을 짜증나게 하기 시작한다. 떨어져 있는 아이템은 그리 신경쓰지 않아도 좋은 것들 뿐. 실속이 없다…. 안개의 수해를 넘어서면 아인족의 마을인 루크마을이 나온다. 도착하면 곧 렘을 만날 수 있고 아이템과 장비를 정비한 뒤 촌장에게 가면 이 마을은 안개로 가리고 세상과 떨어져 사는 마을이라며 외부인인 저스틴 일행이 마을에 남아 있으려면 마을의 신인 광신의 상 앞에 있는 광신의 술을 가져와야 한단다. 별 괴상한 짓을 다 시킨다. 어서 마을 뒷산으로 올라가자. 올라가 보면 역시 던전이다. 적들은 마법봉인이나 기술봉인 따위의 짜증나는 기술을 구사하지만 적들의 내구력이 약하므로 기술이 나오기 전에 해치우면 그만이다. 던전은 크지 않다. 하지만 이 던전이 짜증나는 점은, 걸어서 내려와야 한다는 것이다. 산 정상에 있는 광신의 상 앞에 있는 술병을 집어오면 끝.

마을로 내려와서 그 술을 함께 마시는 척만 하고 마을에 머무르는 것을 허락받은 저스틴 일행. 촌장과의 대화에서 저스틴은 세계의 끝에 도달하기 위해서는 안개의 수해의 동쪽을 지나야만 하고 그러려면 동쪽의 안개도 걷어야 한다고 한다. 안개를 걷으려면 '안개 걷는 열매' 가 필요하다며 그에 얽힌 전설을 이야기 해준다. 광익인에 관련된…. 그렇지만 그 열매는 귀하기 때문에 함부로 줄 수 없고 세계의 끝으로 가서 돌아온 사람은 단 한 사람도 없다면서 저스틴 일행을 말린다. 일단은 렘의 집에서 자도록 하자. 같은 시각, 뮤렌은 루크의 마을이 발견되었다는 보고를 받고 린에게 작전수행을 명령한다. 한편, 루크마을에서는 갑자기 난리가 난다. 외부의 인간들이 광신상을 빼앗으러 왔다면서 당황해 한다. 이 마을에는 싸울 수 있는 사람이 없다면서…. 그러자 모험자 저스틴이 렘의 친구로써 광신상을 지키겠다고 하고 광신상이 있는 곳으로 올라간다. 올라가는 길에는 가라일 병사들이 깔려 있는데 약한데다 보스전도 없으므로 걱정 말고 마구마구 싸우자. 정상에 도달하면 거기에는 광신상을 통째로 가져가려는 린이 있다. 그런데 그런 린을 본 피나는 린을 언니라고 부른다. 린은 피나에게는 숨기고 싶었지만 어쨌든 자기는 가라일군의 중위라며 광신상을 가져간다. 그러자 저스틴은 특유의 무모함을 발휘해 상에 매달려 본다. 그러자 저스틴의 정령석과 광신상이 반응하여 광신상의 일부가 부서져 버리고 저스틴은 아래로 굴러 떨어져 버린다. 그리고 린은 저스틴이 정령석을 가진 것을 보고 놀란다. 린은 뮤렌에게 사실을 보고하고 뮤렌은 린에게 쉴 것을 권한다.



①②③④㉠⑧돈 ⑤바이밥 열매 ⑥헤나헤나 풀 Ⓢ세이브 포인트 Ⓑ버드뷰



정령석의 소유자는 저스틴임이 밝혀진다▶



Ⓑ버드뷰 ①②⑤⑥⑦⑧돈 ③생명의 씨앗 ④비기의 해루 ⑨마비의 부적

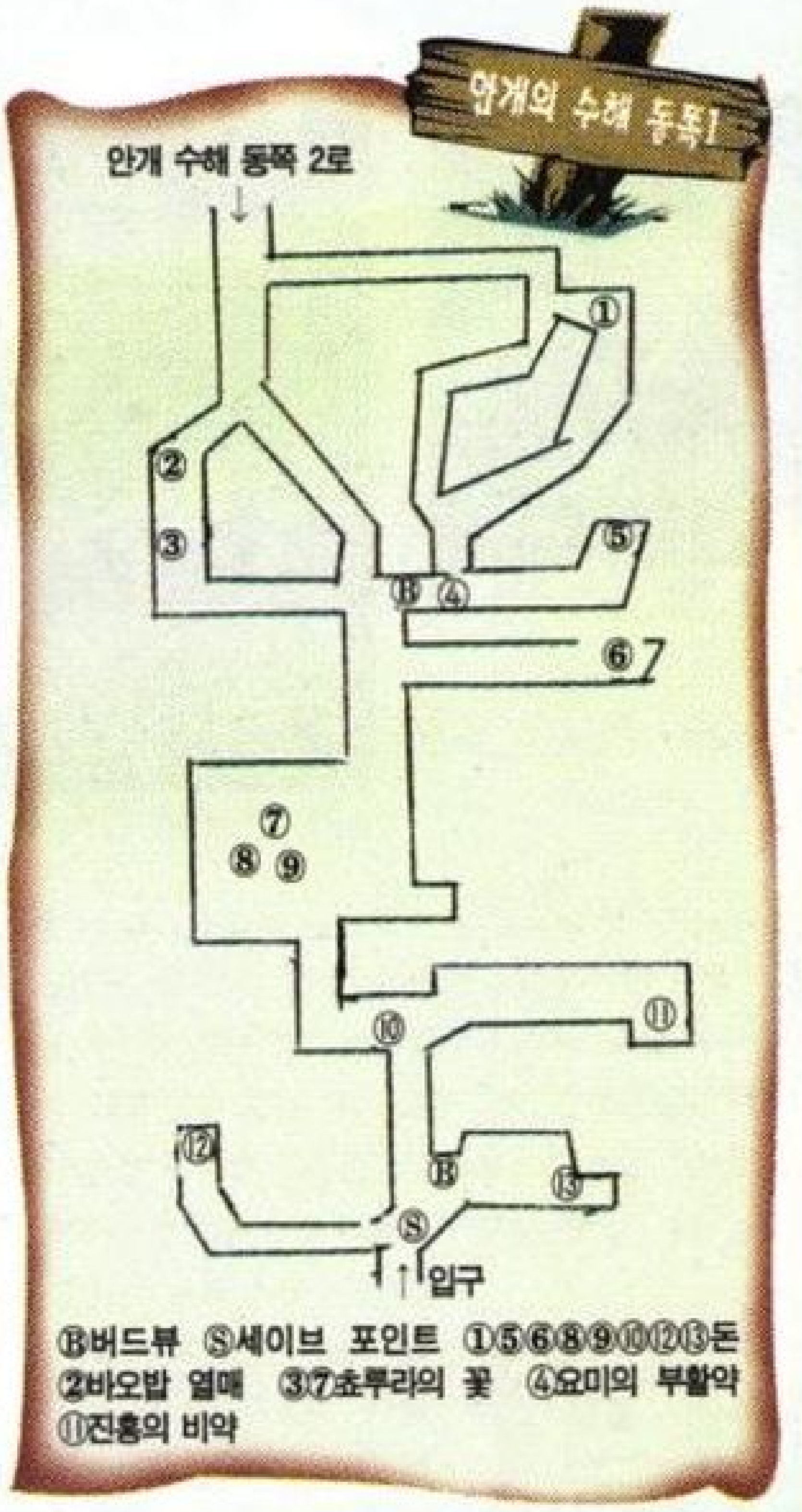
한편 저스틴은 그 높이에서 떨어졌지만 별로 다치지 않은 것 같다며 조각난 광신상의 조각을 모아 대충 복원해 보지만 절반도 되지 않는다. 뒤이어 촌장과 마을 사람들이 올라오고 촌장은 저스틴에게 마을 사람들에게 용기를 보여준 것에 감사한다면서 안개 걷는 열매를 건네준다. 마을에서 장비를 정비하고 안개의 수해 동쪽으로 가자.

들어가자마자 안개 걷는 열매를 사용하여 안개를 걷고 던전으로 나아가자. 동쪽 수해는 여러 지역으로 나누어져 있다. 마을에서 아이템을 많이 맡겨두지 않았다면 후회할 정도로



린과 피나의▶
비극적 상봉

아이템이 많다. 다녀보면 또 그렇게 넓지만은 않다. 성실하게 하나하나 주우면서 차분히 진행하자. 안개의 수해 동쪽을 통과하면 드디어 세계의 끝에 도달하게 된다. 세계의 끝의 막막한 높이에 다들 경악하게 되지만 어쨌든 올라가 보기로 한다. 세계의 끝은 좀 특이한 구조로 되어있다. 간단한 퍼즐액션이라고 보면 된다. 3층마다 보스가 등장하고 적도 그렇게 많이 나오지 않는다. 단지 액션 아이콘을 눌러 보는 것과 스위치를 놓치지 않는 것, 그리고 전투를 할 것, 이 3가지를 잊지 않고 3층마다 등장하는 보스들을 쓰러뜨리면 된다. 마지막 9층의 보스를 해치우면 여기도 끝난 거다. 또, 여기서는 3층마다 야영을 하는데, 첫째 캠프에서는 진 영감이 옛날에 진 평원을 발견한 모험자라는 사실을 이야기하면서 수와 저스틴이 그의 제자냐고 묻는 대화가 있다. 확실히 많은 조언을 듣기는 했지만 제자는 무슨 제자. 그리고 두 번째, 세 번째 캠프가 되어갈수록 끝이 안 보이는 '세계의 끝' 공략을 포기하자는 말을 하다가 피나의 격려로 결국 세계의 끝의 정상에 도달하게 된다.





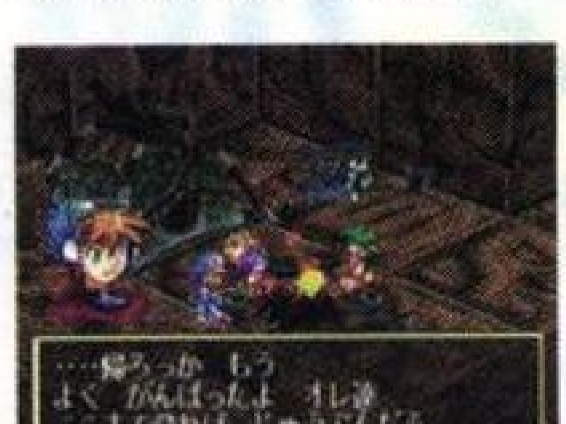


그런데 문제는 올라오기는 올라왔는데 어떻게 내려가느냐가 문제. 그 고민을 해결이라도 해 주듯이 어디선가 갑자기 크레인기계 같은 것이 나타나서는 수를 낚아채서 미련없이 반대쪽으로 떨어뜨려 버린다(좀 황당하다). 갑작스런 전개에 망연자실할 틈도 없이 저스틴과 피나도 수와 똑같이 떨어뜨려 지는데….


▲첫 번째 캠프에서는 결의에 차 있다


▲두 번째에서 수는 불평을 시작하고


▲이렇게 낚아시키는 사람이 뒤에 한 명 더 나온다


▲급기야 저스틴도 무사안일에 빠진다(겁어서 넘는다며?)

숨겨진 세계에 살고 있는 사람들

정신을 차려보니 굉장히 걱정스럽게 저스틴을 내려다보고 있는 피나. 저스틴이 정신을 차리자 굉장히 기뻐하며 저스틴을 안아 온다. 그 높이에서 떨어지고도 살아남은 이유는 거대한 식물의 잎사귀에 떨어졌기 때문. 잎사귀가 쿠션 역할을 하여 둘 다 그 위에 떨어졌기 때문이었다. 살아있는 것과 세계의 끝을 넘어 반대편에 도달했다는 기쁨도 잠시, 수가 보이지 않는 것에 생각이 미친 둘은 수를 찾아 처음 보는 숲을 헤매기 시작했다. 나중에 알게 되겠지만 이 숲은 비룡의 계곡이라고 한다. 처음 보는 지형이고 처음 나오는 몬스터들 뿐이므로 조금 당황되지만 침착하게 나아가면 된다. 단지 앞의 너무나 쉬웠던 세계의 끝과는 달리 여기서는 적들을 얕보고 방심했다간 잘못하면 전멸 당할 수도 있으니 슬슬 새로운 세계에 도달한 기념으로 긴장을 조이자. 등장하는 몬스터들이 상하고 독에 걸리기 쉬우며 걸리면 의외로 데미지가 있


▲빨간 도깨비는 강적이다



▲배경에 충분히 주의하지 않으면 HP가 꿔인다



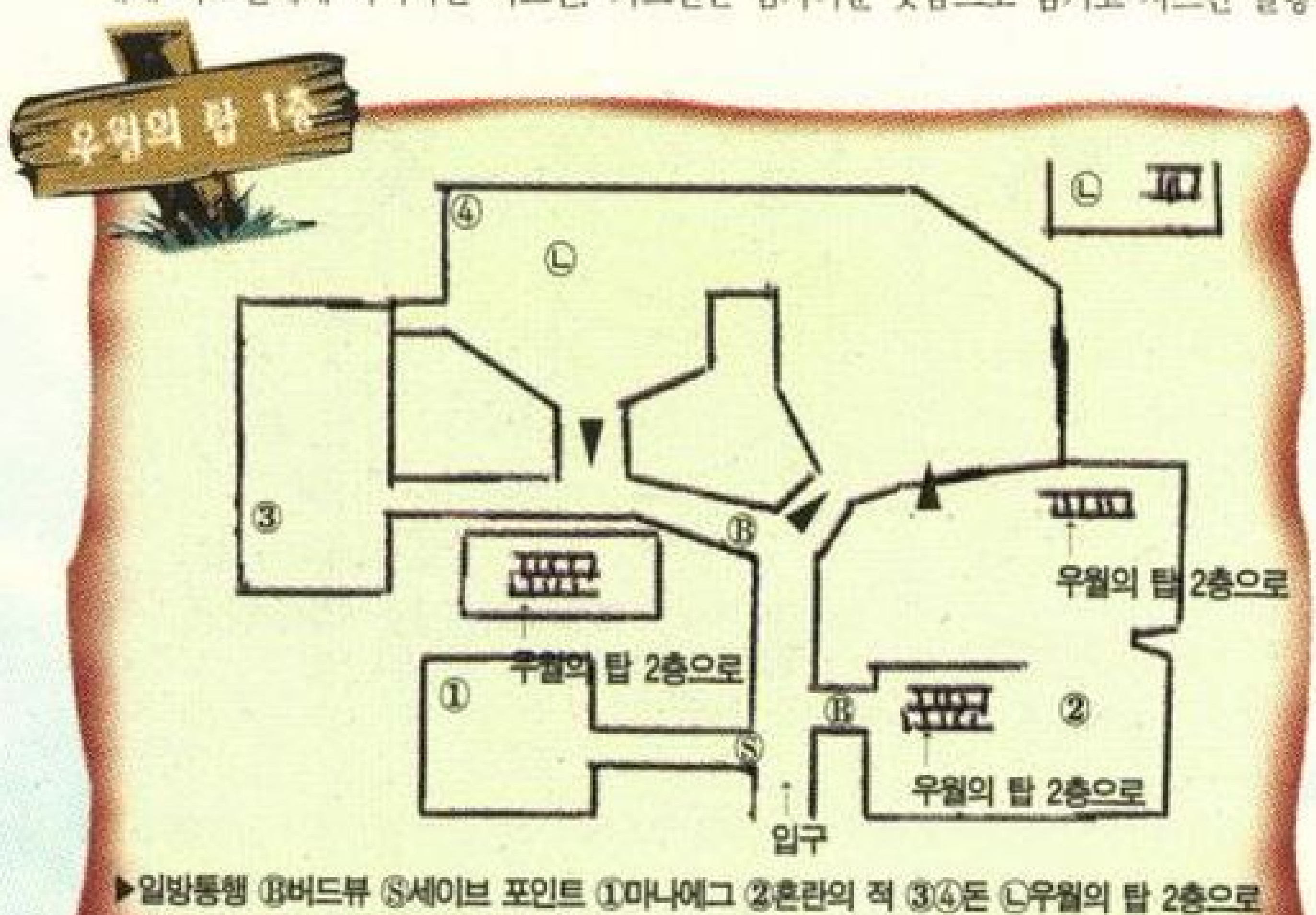
▲프랑스식 수 스튜. 재료: 신선한 수 한 마리



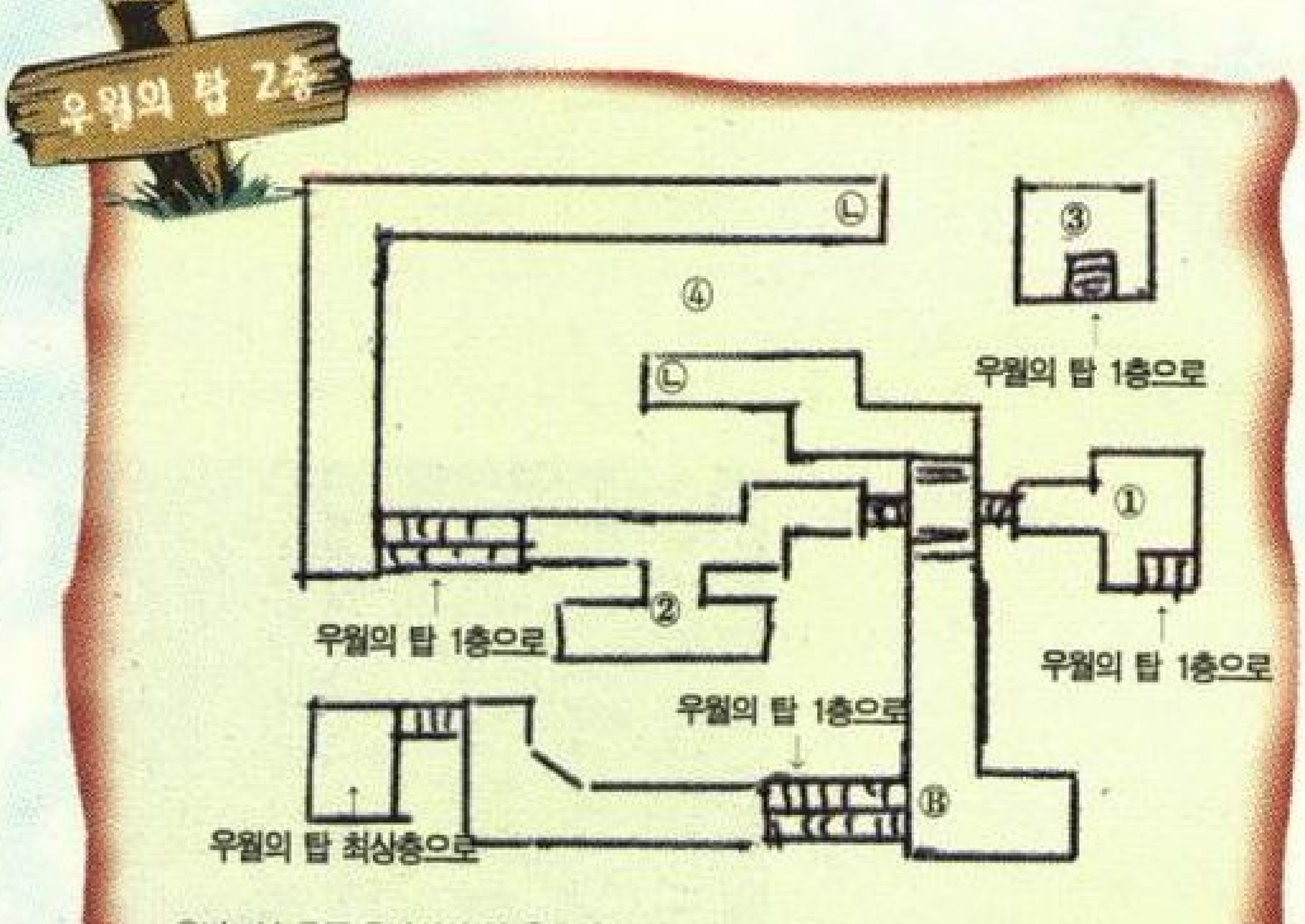
▲가드인은 엑플도 이긴다. 완전히 죽자

으므로 회복에 신경써야 한다. 수도 없으므로 회복도 어려운 형편이다. 지형은 좀 알아보기 힘들긴 하지만 사실 외길이나 다름없으므로 차분히 나아가자. 그리고 풀 잎사귀로 만들어진 계단이 나오니 주의해서 살펴 보자.

나아가다 보면 길 한가운데 놓인 수의 구두 한 짝을 발견하게 된다. 수가 근처에 있을 거라고 생각하고 좀 더 빨리 가보기로 한다. 조금 더 가다 보면 뿌이를 만날 수 있고 그를 만나서 뒤쫓아가면 무언가가 펄펄 끓고 있는 냄비와 다라이어스를 연상시키는 집을 발견하게 된다. 그런데 그 냄비 옆에서 수의 가방을 발견하게 되고 거의 동시에 처음 보는 검사가 나타난다. 저스틴과 피나는 그가 수를 냄비로 요리해서 먹어버린 줄 알고 피나는 기절, 저스틴은 결투를 하게 된다. 난데없이 보스전의 분위기가 나오지만 무슨 짓을 해도 그를 이길 수는 없다. 그냥 조용히 죽어주자. 그 검사의 이름은 가드인. 정신을 차려보면 냄비요리가 된 줄 알았던 수도 멀쩡히 살아있고 오히려 가드인의 도움을 받았다는 것을 알게된다. 오해한 사실에 대해 가드인에게 사과하는 저스틴. 가드인은 남자다운 웃음으로 넘기고 저스틴 일행이 세계의 끝을 넘어온 사실에 대해 놀라고, 자신은 이 비룡의 계곡에 수행을 위해 와 있다고 한다. 그리고 다음날 날이 밝는 대로 가드인의 마을인 다이트 마을로 데려다 주겠다고 한다. 이로서 드디어 게임 시작후 처음으로 네명의 파티가 꽉 찬 상태로 게임이 진행된다. 당연히 전투를 회피하기는 더 힘들어지지만 대신 가드인이나 후에 나오는 기드나 밀더처럼 잠시 파티에 있다가 빠져나가는 동료들은 레벨이 거의 클리어 레벨인 35정도이므로 걱정하지 말고 싸우자. 특히 가드인은 마법도 있고 편리한 기술도 많아 게임을 진행하는데 큰 도움이 될 것이다. 단, 절대로 이 캐릭터들에게 귀중한 마나에그를 낭비하는 일이 없기를 거듭 당부하는 바이다. 가드인과 함께 비룡의 계곡을 넘어 다이트 마을에 도착하면 가드인은 숙소에 가 있으라고 하고 자신은 촌장과 볼일이 있다며 먼저 가 버린다. 그리고 왠지 뭔일 날 것 같은 분위기가 감돌고 있는데…. 어쨌든 장비와 아이템을 정비하고 숙소에 있는 기드를 만나보자. 기드는 자기는 뭐든지 알고 있다며 다음에 어디선가 또 만나자며 사라지고 가드인이 숙소로 들어온다. 가드인은 비를 걱정하는데 마침 그때 또 비가 오기 시작한다. 그러자 가드인은 걱정을 하며 장로에게 가고 일이 심상치 않다고 생각한 일행은 뒤쫓아간다. 장로와 가드인은 마을을 구하기 위해 용사의 팔찌를 받네, 못받네 하고 있고 가드인은 2명의 용사가 있어야만 마을을 구할 수 있다고 하자 저스틴은 자기가 함께 가 주겠다며 나선다. 가드인은 그 남자다운 호쾌함을 받아들이고 일행은 비를 맞으며 이 재앙의 비를 멈추게 하기 위해 우월의 탑으로 떠난다.



▶일방통행 Ⓑ버드뷰 Ⓢ세이브 포인트 ①마나에그 ②혼란의 적 ③④돈 Ⓛ우월의 탑 2층으로



Ⓑ버드뷰 ①돈 ②날치의 활 Ⓛ우월의 탑 1층으로 ③최상층 다리를 놓는 스위치

아까 비룡의 계곡에서 가드인과 함께 즐거운 학살을 즐기신 분들께 당부하는데 이번 던전은 그렇게 쉽지가 않다. 전멸당할 일은 없겠지만 개인적으로 이 게임을 통틀어 마지막 던전에 육박하는 짜증을 제공하는 던전이 아닌가 싶다. 디스크1도 후반에 접어들었고 지금까지 쉽게 쉽게 살아왔으니까 한번 고생 좀 해보라는 것인지 제작사의 저의가 의심스러운 던전이다. 일단 올라가는 길에는 '독 늪'이 널려있다. 당연히 밟거나 빠지면 데미지인데 이게 조작을 좀 잘못

하면 빠지기가 십상이고 데미지를 회복하는 것을 잠시 까먹었다간 빈사상태로 전투에 돌입하는 것도 꿈은 아니다. 하여간 조심해서 진행하자. 비내리는 우중충한 산길을 지나 우월의 탑에 도착한다고 해서 상황이 달라지는 것은 아무 것도 없다. 오히려 더 어려울 뿐. 일단 발 밑을 주의해야 한다. 바닥에 이상한 스위치를 잘못 건드렸다간 그야말로 적들이 쏟아진다(!). 게다가 던전 자체도 거의 옛날 게임인 아란드라를 연상케하는 퍼즐적… 이라기 보단 반복 작업을 요구하는 스타일이라 사람 환장하게 만든다. 그렇다고 몬스터들이 약한 것도 아니다. 탑은 3층으로 이루어져 있지만…. 그대의 인내력을 시험해 볼 수 있는 좋은 기회이기도 하다. 아, 역병 해소용 백신을 여러 개 구입해 두는 것이 좋다. 난관을 헤쳐나가며 올라가다 보면 보스를 만나게 된다.



▲우월의 산은 탑이 무너진 후에도 올 수 있다



▲이 보라색 스위치를 잘 이용해야 한다



◀적비(敵雨)



▲비장미 넘치는 코미디

이 녀석은 서펜트라는 머리 여럿 달린 뱀의 형상을 하고 있는데, 머리는 여러 개가 있지만 그 중 놈의 체력을 회복시키는 착한 머리를 먼저 없애거나 강력한 전체 공격을 마구 사용해서 한꺼번에 없애거나 알아서 싸우자. 머리 뒤로 커서를 움직이면 몸통을 공격할 수 있고 당연히 몸통만 잡으면 없앨 수 있다. 놈을 해치우고 의자 뒤에 스위치를 밟으면 올라가는 계단이 생기고 그걸 올라가면 최후의 시련이 기다리고 있다. 최후의 시련이란 두 개의 거울 중 하나만을 선택할 수 있는데 하나는 죽음으로 이어지고, 하나는 이 비를 멈출 수 있는 용자의 창을 얻을 수 있는 길로 통하는 거울이다. 그래서 용사가 2명 필요했던 것이다. 한 명이 실패하더라도 다른 한 명이 다른 거울로 들어 갈 수 있도록…. 남자다운 비장한 각오를 보여주던 가드인이 먼저 들어가려 하지만 가드인이 몸집이 커서 거울로 들어갈 수 없었다(뭐냐?). 결국 역시 선택은 한번뿐. 피나는 남의 일에 저스틴이 왜 목숨을 걸어야 하느냐며 말리지만 저스틴은 모험자의 길을 들먹이며 고집을 부린다. 거기에 대해 피나는 그러면 모험자로서 경력이 우수한 자신이 들어가겠다고 선언하고 저스틴은 그러면 피나가 선택을 하고 자신이 들어가겠다는 절충안(?)을 내어놓는다.



▲저스틴 대신 희생하려는 피나를 다시 저스틴이 만류하고…

피나는 자신의 선택이 저스틴의 목숨을 좌우한다며 주저하지만 결국 모두의 설득으로 피나가 거울을 선택하고 저스틴은 그리로 들어간다. 하지만 두번째 장이 남아있는데 주인공을 여기서 죽일 리가 없다. 거울이 인도해준 길을 따라 올라가면 용자의 창이 꽂혀있고 그걸 빼어들자 우월의 탑이 무너져 내리기 시작한다. 그런데 저스틴은 거울 속에서 나올 수가 없고 가드인은 무너지는 탑에서 피나와 수를 옆구리에 끼고 탑을 탈출한다. 모두 무너져 버린 탑에서 저스틴이 나오지 않자 피나와 수는 망연자실해 한다. 그 순간, 허공에 정령석의 빛이 빛나면서 용자의 창을 손에 쥔 저스틴이 내려온다. 수와 가드인은 기뻐하며 맞이하지만 피나는 마치 애인 같은 반응을 보이며 다시는 걱정 끼치지 말아달라고 한다… 호호…. 다이트 마을로 돌아오면(물론 걸어 내려와야 한다). 촌장은 용사가 용자의 창을 꽂으면 마을이 완전히 해방된다고 하고 저스틴은 당연히 멋지게 창을 꽂아준다. 다이트 마을의 사건을 멋지게 해결한 저스틴은 가드인과의 대화로 다음 목적지를 트윈타워로 잡고 트윈타워로 갈 수 있는 마을인 간보마을로 가기 위해 라마산맥을 넘기로 한다.



▲두 번째 장도 아닌데 벌써 죽이겠어?



◀결국 용자의 팔찌는 피나가 갖게 된다

용기 있는 커플이 되다!

라마 산맥은 어려운 것이 없다. 우월의 탑에 비하면 아주 양호하다. 길도 넓어서 회피하기도 쉽고…. 단지 가끔 적들이 사용하는 혼란 공격은 조심하자. 자칫하면 저스틴이 피나나 수, 심지어 가드인까지 죽여버리는 사태가 발생할 수 있으니 라마 산맥1을 넘으면 가드인의 제안으로 야영을 하게 되고 같은 시각, 뮤렌은 뉴 팜에서 저스틴을 수색하는 삽질을 하고 있다. 생긴 건 쿨하게 생긴 자식이…. 야영을 마치고 라마산맥2를 나아가게 되는데 여기는 케이블카를 타고 진행하는 미로다. 나침반을 잘 보고 아래로 내려가는 방향만을 선택해서 진행하면 그리 어려울 것도 없다. 드디어



▲란마 시리즈의 교장을 연상시키는 촌장



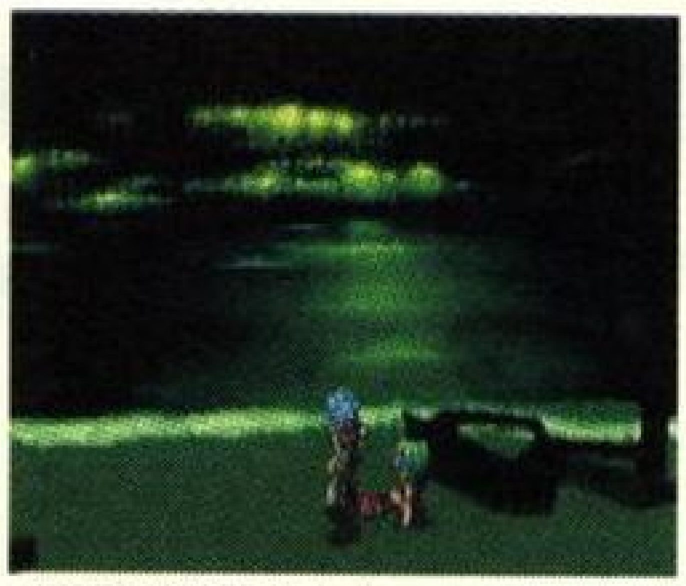
▲신기하게도 날아간다



▲드래곤볼의 프라이팬산(거짓말)



▲이곳은 화산 기슭으로 통하는 길



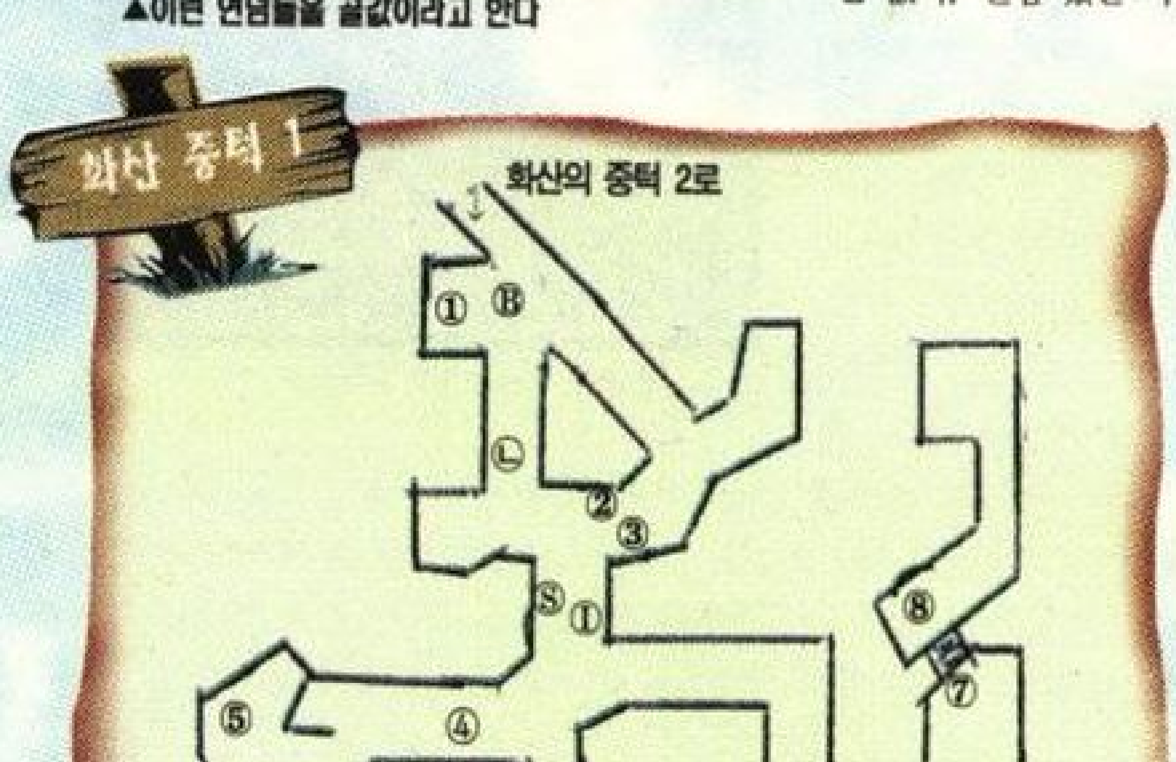
▲그랜디아 최초의 로맨스 신

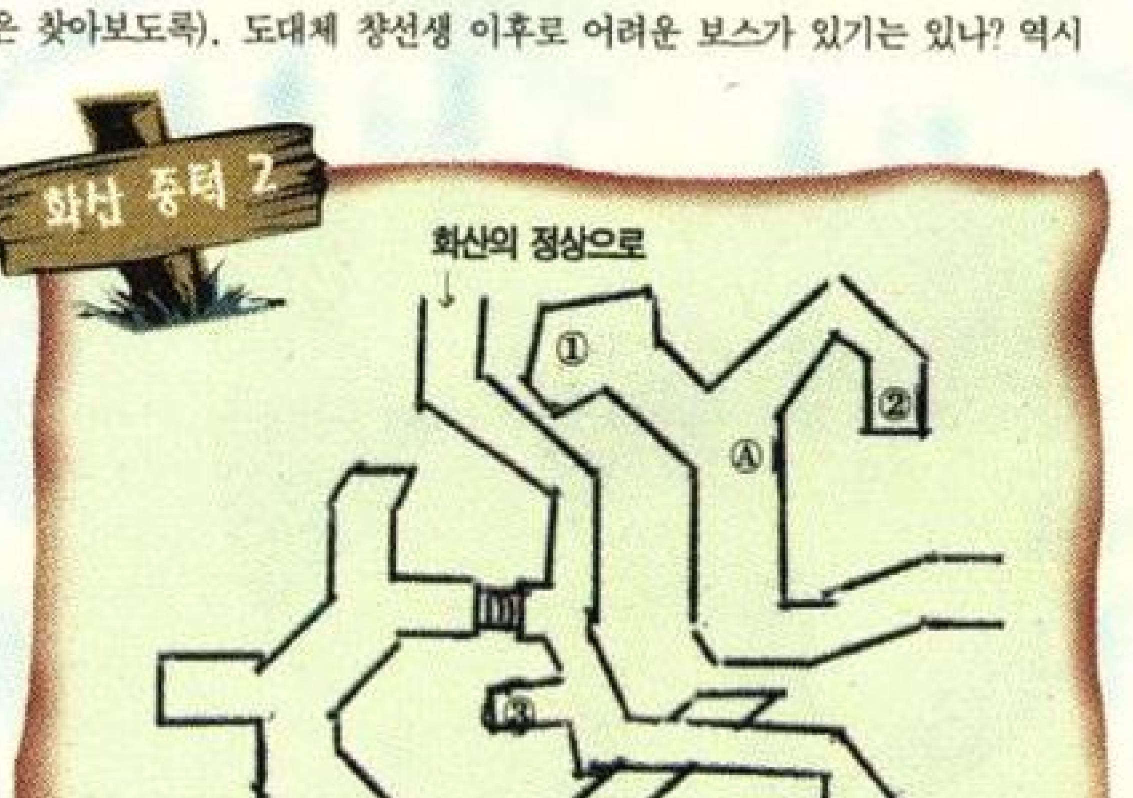
간보 마을에 도착한 일행. 그런데 마을의 분위기가 좀 이상하다. 축제의 분위기 따위는 전혀 없고 사람들은 남자와 여자가 같이 다닌다며 슬슬 피한다. 어쨌든 모든 마을은 촌장만 만나면 되는 법이다. 촌장을 만나면 그는 대뜸 저스틴과 피나가 커플이 아니냐고 물어오고 저스틴은 그렇다고 대답한다. 그러자 갑자기 용기있는 커플이 나타났으니 축제를 열어야 한다며 마을이 축제 분위기로 바뀐다. 그러자 마을은 온통 사랑을 속삭이는 커플 천지가 되어버리고 촌장은 뭔가 엽기적인 센스의 노래로 축제의 흥을 돋운다. 뭐가 뭔지 모르게 축제도 밤이 저물고 촌장은 축제의 피날레가 있으니 내일 아침에 꼭 여기로 돌아오라고 한다. 피나는 뭔가 안 좋은 낌새를 느끼지만 저스틴은 축제의 피날레를 몹시 기대하는 눈치. 다음날 아침 저스틴은 빨리 가자고 성화를 부리지만 축제의 피날레를 즐기러 가기 전에 장비품과 아이템을 체크하자. 축제의 피날레라는 것은 바로 용기 있는 커플을 화산의 분출을 막고 있는 드래곤에게 제물로 던져버리는 것. 촌장은 얼렁뚱땅 넘기려 하고 뭐라 할 여지도 없이 저스틴과 피나는 바로 날려져 버린다.



▲이런 연놈들을 골값이라고 한다

불의 산은 꽤 거추장스러운 던전이다. 길도 의외로 알아보기 힘들고 몬스터들도 상당히 걸리적거린다. 올라가다 보면 뒤쫓아온 수, 가드인과 행동을 함께 하게 된다. 상당히 왔던 길 또 가게 만드는 전개가 보이는 던전으로, 보스는 쉬운 편. 특별히 할 말이 없다…(참고로 지도에는 비밀통로는 없다. 관심 있는 사람은 찾아보도록). 도대체 창선생 이후로 어려운 보스가 있기는 있나? 역시







Ⓑ버드뷰 ①③④⑧돈 ②즉사의 부적 ⑤회오리 바람의 서
⑥ 건강초 ⑦부활의 비석



①④돈 ②기묘한 모자 ⑤신뢰의 결속 ⑤삼림의 부적

걸어 내려오는 던전. 보스를 물리치면 불의 산의 화산 활동이 재개된다. 그리고 다시 간보마을로 향하는 일행. 마을에 들어가자 당연히 저스틴과 피나가 죽은 줄로 아는 마을 사람들은 둘을 유령 취급한다. 어쨌든 따지러 촌장에게 가보지만 촌장은 용이 죽었다는 사실만을 기뻐하며 또다시 축제를 연다. 축제 막사를 빠져 나와 단다라는 뱃사공에게 물어보면 작은 섬으로 가는 길을 가르쳐 준다. 마을 우측 하단에 있다. 거기엔 아무도 없고 드디어 둘만의 분위기…. 거기서 둘은 정령들이 날아가는 환상적인 구경을 하게 된다. 다음날 아침, 단다가 마을을 구해준 답례로 트윈타워로 안내해 주겠다고 한다. 당연히 단다의 배를 타고 트윈타워로 향하는 일행. 그런데 왜 커플이 같이 오는 거지?

트윈타워는 간단한 미로들로 구성되어 있다. 일단 트윈타워의 입구는 북쪽이니 나침반을 보면서 북쪽 입구로 들어가자. 이전의 불의 산과 비교하면 아주 쾌적한 진행이다. 거의 헤맬 일도 없다. 단, 여기서 나오는 몬스터의 기술 중 마법봉인이 조금 신경쓰이므로 마을에서 만능약을 구비해 두는 것이 좋을 것이다. 물론 그전에 처리하면 그만이다. 트윈타워 입구에 도착하면 병사들이 누구냐고 물어보는데, 현지 가이드라고 둘러대고 안으로 들어가게 된다. 트윈타워 내부는 별게 없다. 들어가자 마자 길이 없어서 돌아 나올 수밖에 없으니. 돌아 나오려는데 뮤렌과 린이 들어오고 뮤렌은 세계의 끝을 걸어서 넘어왔다는 저스틴의 말에 즐거워하며 웃는다. 그리곤 정령석을 두고 결투를 벌이지만 아직은 저스틴과 가드인 둘이서도 뮤렌의 상대가 되지 않는다. 한 방에 쓰러지는 가드인과는 달리 근성으로 일어서는 저스틴. 위기의 순간, 정령석이 빛을 내며 뮤렌, 린, 저스틴, 피나를 어디론가 워프시킨다. 아무도 쓰러진 가드인에게 신경을 쓰지 않는군….



▲깔끔한 스타일의 미로다



▲가드인은 아무도 신경쓰지 않는다(아무래도 여기서 빠진 것 같다)



◀물에 젖은 린♥



▲뮤렌은 피나에게 꽤나 친절하다



▲지금은 그저 신기할 뿐이지…



▲린은 저스틴에게 꽤나 안 친절하다

4명은 각기 다른 곳으로 워프된 것 같다. 그런데 피나와 뮤렌은 바로 근처에 워프되어 함께 행동하기로 하고 출구를 찾아 위로 올라간다. 저스틴 또한 혼자 따로 워프되지만 조금 진행하다보면 개구리가 무서워서 벌벌 떨고 있는 린을 만나게 된다. 당장 개구리들을 물리친 저스틴이지만 갑자기 꾸역꾸역 몰려온 개구리들을 피해 린과 함께 도망친다. 린은 그 주제에 저스틴에게 칼을 겨누며 정령석을 내 놓으라고 하고 저스틴은 지금 둘의 목숨을 구하기 위해 정령석을 건네주며 행동을 함께 하자고 한다. 저스틴 쪽이나 피나 쪽이나 트윈타워를 오르며 광익인의 남겨진 유적을 보게 된다. 광익인을 너무나 잘 알고 있는 린과 뮤렌에게 조금은 놀라는 피나와 저스틴. 트윈타워를 탈출하고 나면 린은 저스틴에게 정령석을 돌려주며 떠나가고 조금 돌아다니다 보면 피나와 가드인, 수를 만나게 된다. 그리곤 트윈타워를 나와서 다시 배를 타고 간보 마을로 돌아오면 된다. 결국 목적지를 동쪽 바다를 건너 동쪽으로 가기로 정한다. 그런데 단다나 간보 마을의 사람들은 동쪽 바다에는 식인 인어들이 살기 때문에 절대로 갈 수 없다고 한다. 난감해 하는 저스틴에게 가드인은 다이트의 촌장에게 방법을 물어보자며 다이트로 돌아가자고 권한다.

수 안녕히…

일단 다이트로 돌아온 일행. 그런데 갑자기 수가 힘들어하기 시작한다. 다이트 마을에 도착하여 촌장에게 방법을 물으니 원하는 어떤 장소에라도 갈 수 있는 장치가 있는 장소를 일러준다. 그 곳은 신이 숨은 언덕. 저스틴은 당장 찾으러 갈 기세인데 수가 좀 피곤하다며 내일 가자고 한다. 그러기로 하고 촌장의 집을 나서자마자 수가 쓰러진다. 놀라서 아르마의 병원으로 달려간 일행에게 아르마는 수가 너무 어린 나이에 지나친 모험으로 인해 몸에 무리가 왔다며 하루 이틀 쉴 문제가 아니라며 저스틴과 가드인의 무신경함에 화를 낸다. 그러자 수는 저스틴에게 이번엔 쉴 테니 셋이서만 신이 숨은 언덕으로 가라고 한다. 별 수 없이 저스틴 일행은 신이 숨은 언덕으로 전송의 구슬을 찾아 떠난다.



▲수는 아예 주저앉아서 듣고 있다(정말 무신경하다)



배를 주고 떠나가는 가드인(거봐 삐진 거 맞지)▲



▲일부러 강한 척 하지만…

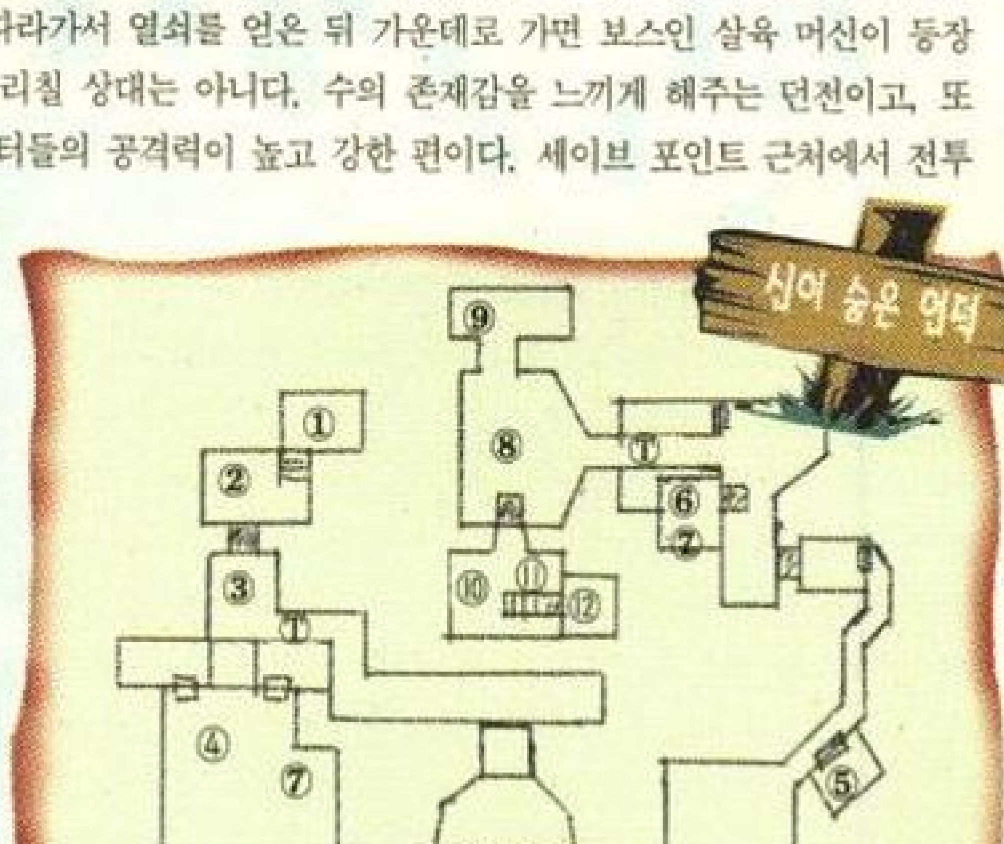

▲스위치는 바로 앞의 계단 높이를 조절한다



▲우는 얼굴이 기억되기 싫다고 말한 수이지만 결국 울음을 터뜨리고 만다


▲신이 숨은 언덕의 보스는 둘이므로 주의

신이 숨은 언덕은 일단 왼쪽, 중간, 오른쪽의 순서로 진행하자. 올라가다가 부딪히는 동굴은 지금은 무시하자. 왼쪽의 길을 따라가서 열쇠를 얻은 뒤 가운데로 가면 보스인 살육 머신이 등장한다. 약간 강하긴 하지만 못 물리칠 상대는 아니다. 수의 존재감을 느끼게 해주는 던전이고, 또 보스라 하겠다. 전체적으로 몬스터들의 공격력이 높고 강한 편이다. 세이브 포인트 근처에서 전투와 회복을 반복하여 스킬을 올리는 노가다에도 적합한 던전이다. 보스 전을 끝내고 오른쪽으로 돌아 들어가면 엘리베이터 따위로 이루어진 약간의 퍼즐이 존재하는데, 던전 마지막엔 보스전이 한번 더 있다. 강함엔 별 차이가 없으므로 같은 방법으로 상대하자. 전송의 구슬을 얻고 나면 다시 걸어서 신이 숨은 언덕을 빠져 나오게 된다. 그래도 중요한 아이템은 없으므로 아이템은 신경 쓰지 않아도 좋다. 다이트 마을로 돌아와서 곧바로 수의 상태를 보러 가는 저스틴. 수는 어떤 병이 아니기 때문에 지속적인 휴식이 필요하다며 더 이상 여행을 계속해선 안 된다고 한다. 어쩔 수 없이 저스틴은 신이 숨은 언덕에서 얻은 전송의 구슬로 수를 팜 마을로 보내주기로 결심한다. 그러자 가드인은 뭔가를 생각하더니 수를 보내주고 비룡의 계곡에 있는 자신의 집으로 오라고 한다. 미안하기도 하지만 저스틴의 성의를 생각해서 팜으로 돌아가기로 한다. 수와 함께 신이 숨은 언덕의 동굴로 가면 정말로 팜 마을의 정



Ⓣ트랩 ①금의 열쇠를 얻는 스위치 ③⑥⑦⑧⑩돈 ④은의 열쇠 ⑤건강초 ⑨바란의 부적 ⑪전송의 구슬을 얻기 위한 스위치 ⑫전송의 구슬 빗금 : 리프트

경이 나오면서 수를 보낼 수 있게 된다. 아마 이 게임을 통틀어서 가장 감동적인 장면이 아닌가 싶다. 그렇게 수는 감동적인 이별로 파티를 떠나고 저스틴은 인어의 바다를 넘겠다고 수에게 다짐한다. 수를 보낸 후 피나와 함께 가드인의 집으로 향하는 저스틴. 거기서 가드인은 저스틴에게 결투를 제의하고 둘은 사나이들의 결투를 벌인다. 처음으로 가드인과 싸웠을 때와는 달리 W브레이크 3방 정도와 콤보 1,2번 정도면 이길 수 있다. 가드인과의 결투에 이기고 나면 가드인은 이제 저스틴을 당당한 하나의 사나이로서 인정하고 선물로 집안에 대대로 전해오는 가드인의 튼튼한 배를 준다. 그리고 가드인은 다시 혼자서 수행을 떠나기로 한다. 가드인의 멋진 뒷모습을 전송하고 다이트 마을로 가면 바닷가에 가드인의 배가 서 있다. 가드인 대신 아르마가 나와서 저스틴 일행을 전송해 주고 저스틴은 가드인의 배에 올라 힘차게 동쪽바다로 나아간다.



▲피나의 사실상의 고백 선언



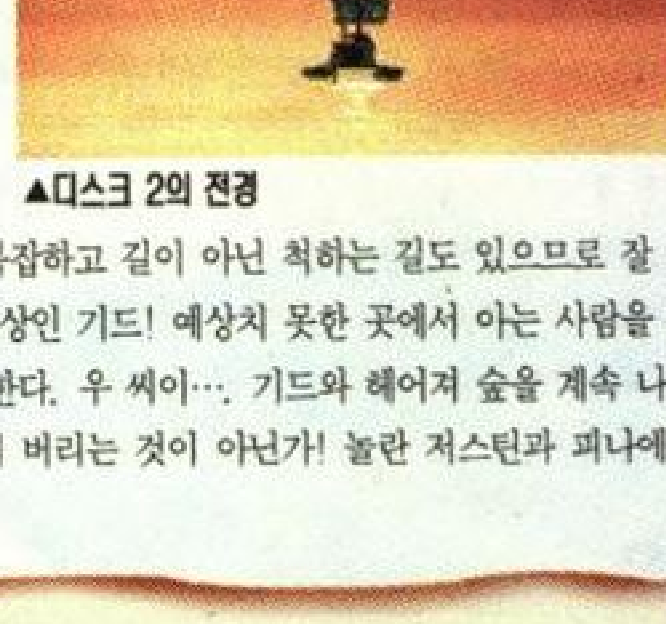
▲그런데 이 자식은…!



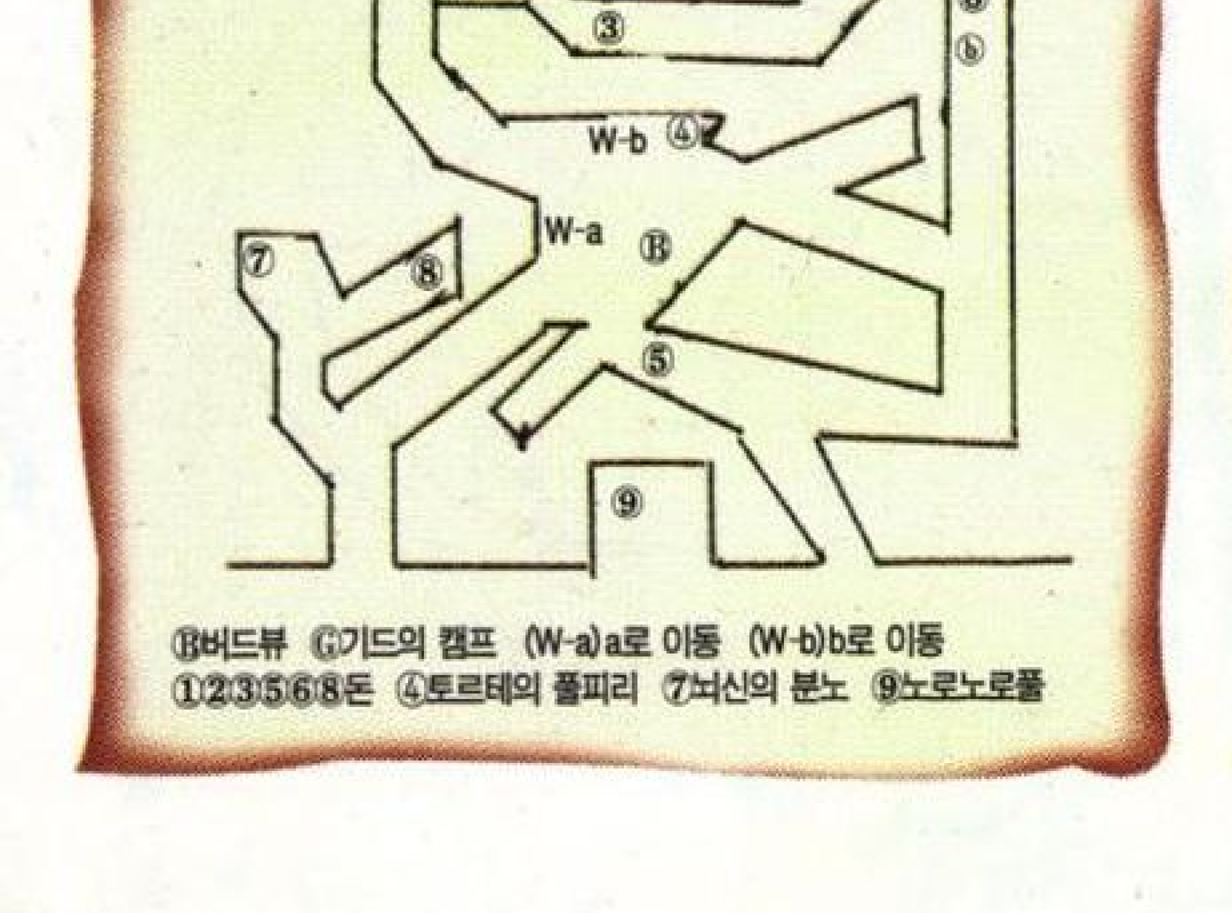
▲반성하지만 결국 변한 것은 없다

바다를 건너서 새로운 세계로!

저스틴과 피나는 바다로 나아가 동쪽을 향해 쉼없이 항해한다. 그러던 어느 날 밤, 피나와 저스틴은 달이 뜬 밤에 분위기를 잡으면서 왠지 야시러운 무드가 연출될 뻔했는데, 어떤 소녀가 배 앞에 걸려 있는 것이었다. 서둘러 구조해 보니 근처의 섬에서 해적들에게 습격당했다며 구조를 요청한다. 피나는 조금 전까지만 해도 없던 섬이 생긴 것에 대해 의심을 하지만 저스틴은 헤벌레하며 해적의 섬에 내린다. 해적의 섬은 아주 조잡하고 간단한 던전으로 나오는 적도 약하고 길도 간단하다. 길 끝에 도달하면 해적들의 집이 나오고 그 앞에 네 명의 여자아이들이 안에 있는 막내를 구해달라고 말하고 저스틴은 보무도 당당하게 집으로 들어간다. 당연히 이것은 인어들의 함정. 인어라기보다는 호롱아귀를 닮은 보스를 쓰러뜨리면 인어들이 사라지며 드디어 CD 첫 번째 장이 끝을 맺는다. 데이터 세이브를 한 뒤 물이라도 한 잔 마시고 CD 두 번째 장을 집어넣고 게임을 다시 시작하자.


▲디스크 2의 전경

길고 긴 항해 끝에 드디어 어느 해변에 도착한다. 어딘지도 누가 사는 지도 모르는 숲으로 들러가게 된다. 여기서 등장하는 몬스터들은 본 적이 없는 녀석들뿐이고 뭔가 난이도가 높아진 느낌이다. 식물계가 많이 나오므로 도끼나 화염계 마법으로 상대하며 조심스레 진행하자. 던전도 조금은 복잡하고 길이 아닌 척하는 길도 있으므로 잘 보며 진행하자. 숲을 나아가다 보면 웬 막사가 있고 거기엔 어디서 많이 본 토끼가 있다. 그는 바로 행상인 기드! 예상치 못한 곳에서 아는 사람을 만난 것에 대해 저스틴 일행은 반가워하고 기드는 의미심장한 몇 마디와 함께 식사와 잠자리를 '판매'한다. 우 씨이…. 기드와 헤어져 숲을 계속 나아가다 보면 웬 남자아이가 길 한 가운데를 막고 서 있다. 좀 더 다가가 보니 인술을 구사하며 사라져 버리는 것이 아닌가! 놀란 저스틴과 피나에게







▲개인적으로 가장 귀엽다고 생각하는 기드



▲랩의 등장. 보이지 않는 콧구멍을 예술적으로 청소한다



▲촌장은 마을의 규율을 아주 따진다

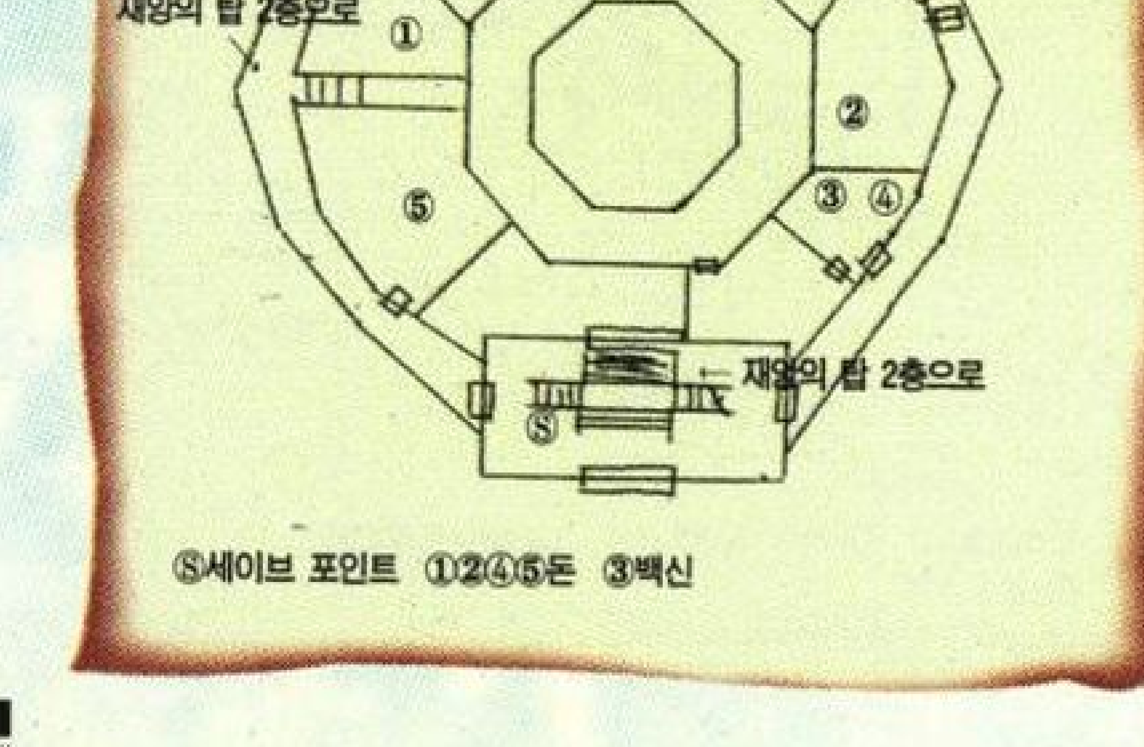


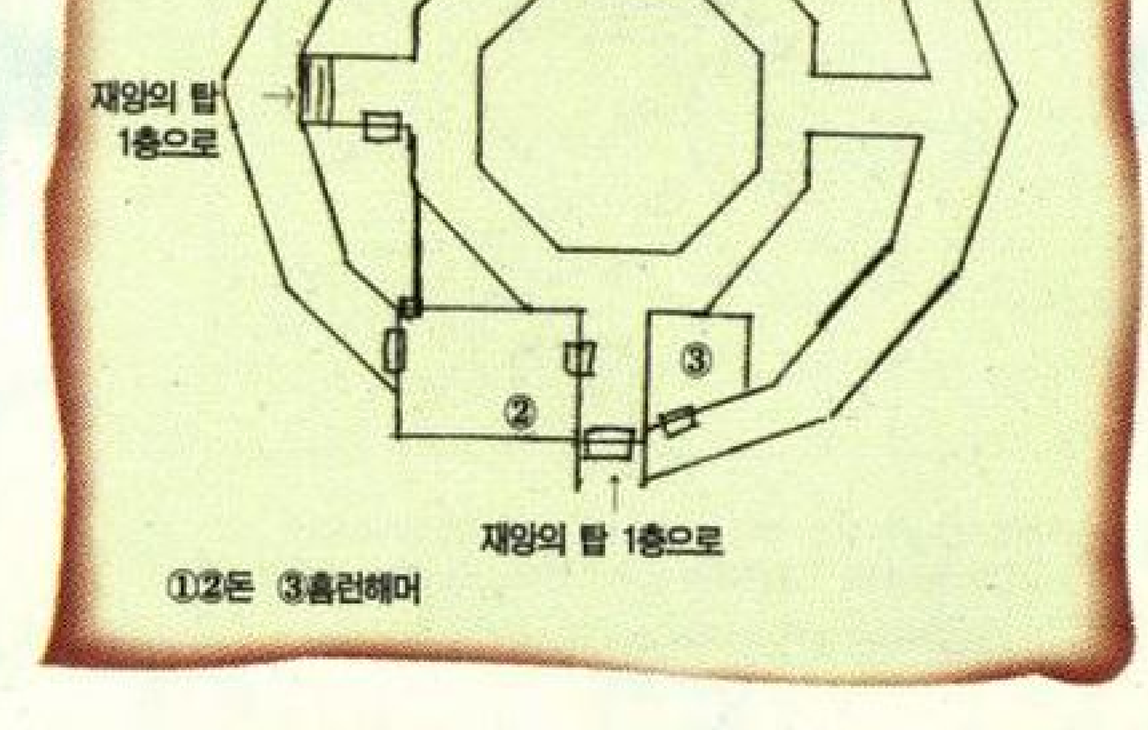
▲이방인 숙소의 주인은 일행들에게 아주 우호적이다

어딘가 에서 목소리가 들려와 숲을 나가라고 하고, 비겁하다는 저스틴과 피나를 함정에 가두어 사로잡아 버린다. 이윽고 어떤 소년들의 집단이 나타나 저스틴 일행을 '탑의 녀석들'의 동료일 거라며 마을로 데려가서 혼내주자고 한다. 그 리더인 듯한 소년은 자신을 랩이라고 소개하면서 부하(?)들을 마을로 보낸다. 그런데 마을로 보내자마자 곧 닉키라는 꼬마가 웬 식물에게 잡혀버린다. 랩을 도와주는 저스틴과 피나. 두 번째 CD에 들어와서 첫 번째 보스이니 만큼 약하다. 일단 식물이니 만큼 화염계 공격을 사용해서 이전까지의 보스전과 동일한 방법으로 싸워 나가면 문제없다. 전투가 끝나고 나면 랩은 도와주어서 고맙다면서 솔직하게 감사를 표한다. 지저분한 첫 인상과는 달리 랩은 젊은이 특유의 쉽게 마음을 여는 타입의 녀석이었다. 랩은 자신의 마을인 카프마을로 일행을 안내하겠다며 파티에 들어온다. 카프 마을로 가는 길에는 아직 던전이 끝나지 않았다는 것을 염두에 두자. 랩이 파티에 들어왔으니 그래도 아까보다는 좀 수월하게 진행할 수 있을 것이다. 카프마을에 가면 마을 사람들이 이방인인 저스틴과 피나를 차갑게 대한다. 이 마을도 이전의 루크 마을 같이 폐쇄적인 것이다. 랩의 할아버지인 촌장은 둘을 달가워하지 않지만 랩의 빽으로 여관과 상점은 사용이 가능하게 된다.

랩과 촌장과 대화를 나누다 보면 재앙의 탑에 대한 이야기를 들을 수 있고 원래의 카프 주민들이 살던 마을은 재앙의 탑이 나타남과 동시에 돌로 변해 버려서 살아남은 사람들만이 이주해서 지금 여기에 새로운 마을을 지은 거라고 한다. 그러니 이방인들을 싫어할 수밖에…. 저스틴과 피









나는 랩과 함께 돌이 되어 버린 마을, 돌의 숲으로 향한다. 정말로 나무도 집도 사람도 돌로 변해버린 마을로 들어서는 세 사람. 돌이 된 마을을 둘러보던 일행은 랩이 어느 나란한 돌을 수건으로 닦는 것을 보고 뭐냐고 물어본다. 알고 보니 그것은 랩의 부모님들. 그리고 마을의 사람들도 앗차하는 순간에 행복을 빼앗겨 돌로 변해버린 것이었다. 그 사실을 알게된 저스틴과 피나는 분노하고 저스틴은 지금 당장 재앙의 탑을 파괴하러 가자고 제안한다. 갑작스런 저스틴의 행동에 당황하는 일행이었지만 재앙의 탑으로 향하기로 한다. 돌의 숲을 통과하여 재앙의 탑에 도착해 보니 그것은 가라일군의 군사시설이었다. 그런데 어쩐 일인지 여기저기 파괴의 흔적이 보이고 군인이 전혀 보이지 않았다. 그것을 본 랩은 레누족의 사람이 온 것이 아닌가 의심을 하고…. 그 순간 갑자기 문이 벌컥 열리면서 버서커의 분위기를 풍기며 웬 여자가 나온다. 랩은 그녀가 레누족의 여자라고 하면서 특유의 더러운 입버릇으로 도발하다가 죽도록 맞는다. 그리고 저스틴과 피나에게 덤벼드는 여자…. 그녀는 공격력이 강하기는 하지만 언제나의 전법으로 상대하면 어렵지 않게 이길 수 있다. 그녀를 이기면 저스틴의 강함에 놀라며 서로를 소개한다. 그녀의 이름은 밀더라고 소개하면서 애인의 부탁으로 탑을 부수러 왔다고 한다…. 음, 애인이라…. 목적이 같은 네 사람은 랩의 불만을 접어둔 채 함께 움직이기로 한다.

재앙의 탑이라고는 하지만 일종의 군사 전진기지 같은 것으로 1층과 2층에 존재하는 동력실을 파괴하고 3층으로 이동해야 한다는 것에 주의하자. 처음엔 셔터로 잠겨진 문이라고 하더라고 동력실을 파괴하면 열리니까 여기저기 많이 돌아다녀 보자. 나오는 적들은 모두 가라일 군인으로 솔직히 밀더와 저스틴의 공격력을 믿고 자동전투를 해도 무방할 만큼 난이도는 낮다. 마지막의 방에 들어가 보면 무슨 거대한 유리관에 이상한 생물체가 배양되고 있고 오랜만에 나나, 미오, 사키가 등장한다. 그녀들은 그 생물체를 가이아라고 부르며 성장을 많이 하지 않는다며 걱정을 하고 있다. 뒤이어 발 장군의 영상이 그녀들에게 임무에 충실하라는 지령을 내린다. 그걸 본 저스틴은 마을을 돌로 만든 것이 저 가이아 때문이라고 생각하고 몰래 다가가 배양기의 계기판을 때려부순다. 그제야 저스틴 일행의 존재를 눈치챈 그녀들은 이번에야말로 저스틴을 죽여버리겠다고 싸울 태세를 갖추지만 그 순간 가이아가 유리관을 뚫고 촉수를 뻗는다. 나나, 미오, 사키는 그걸 보고 겁내면서 도망가고 다른 군인들은 가이아가 뿜어내는 빛을 쪼이고는 돌이 되어버린다. 다행히 일행은 정령석에 의해 보호를 받고 가이아의 안에서 웬 고렘같이 생긴 녀석이 나온다. 그녀석이 보스. 놈은 앞으로도 지겹게 볼 가이아 배틀러라는 녀석으로 팔 두 개 와 머리 하나의 세 부위가 공격을 해온다. 팔 하나쯤 떼어내고 싸워도 상관은 없지만 그냥 머리를 파괴하는 것이 빠를 것이다. 물론 그만큼 맞을 것도 각오해야겠지만. 가이아 배틀러를 쓰러뜨리자 가이아는 작은 싹 하나만을 남기고 소멸해 버린다. 혹시 돌로 변해 버린 사람들을 되돌릴 수 있을 지도 모른다는 희망을 가지게 된 일행은 그 싹을 가지고 득의양양하게 카프 마을로 들어선다. 그러나 이번엔 레누족까지 데리고 왔다는 이유로 마을에 들어가지 못하게 하는 촌장. 랩과 밀더는 그 동안 벌써 싸우면서 쿵짝이 잘 맞는 사이가 되어 있었다. 그래도 여관에 묵으면서 대화를 하는 일행. 그러나 피나는 무언가 어두운 분위기이다. 자신의 언니인 린이 일하고 있는 군이 그 가이아를 이용할 거라 생각하니, 불안감을 지울 수가 없는 것이다. 식사를 마치고 여관 옆 농장에 가보면 피나와 이야기를 나누게 된다. 고민을 이야기하다보니 기분이 좀 나아진 피나. 그러나 곧 마을 안에서 폭음이 들려오고, 랩과 밀더가 달려 와 마을이 공격당하고 있다고 전한다. 마을로 달려가 보니 가라일군이 마을을 공격하고 있었다. 촌장은 마을 안에 들어가서 적들을 쫓아달라고 말하고 마을 북쪽으로 가면서 병사들을 해치우다 보면 린이 가이아의 싹을 가지고 가려고 한다. 저스틴은 그런 린을 말리려 하고 린은 저스틴에게 광익인



◀오로지 밀더. 여자 맞니?




▲▶이 스위치를 끄면 번대편 문이 잠긴다


▲제어실은 두군데를 부수면 된다


가이아 배틀러는▶ 본체만을 공격하는 것이 좋기는 하지만 보복은 두렵다

은 그렇게 환상적인 존재가 아니라며 가이아의 싹에서 나온 가이아 배틀러의 앞에서 광익인으로서의 모습을 보인다. 그리고 린의 몸에서 뿜어져 나온 빛에 일행은 정신을 잃고…. 정신을 차려보니 린도 가이아 배틀러도 사라지고 없었다. 그리고 마을의 뜻이라며 촌장은 일행을 나가라 한다. 결국 하룻밤을 지내고 마을을 나가기로 한다. 랩은 그러면 자기도 나가겠다며 저스틴 일행과 함께 레누 마을로 향하기로 한다. 그런 랩을 존경하는 넉키는 랩에게 꼭 돌아오라며 전송한다.



▲린은 광익인의 힘을 사용하여 가이아 배틀러를 제거한다

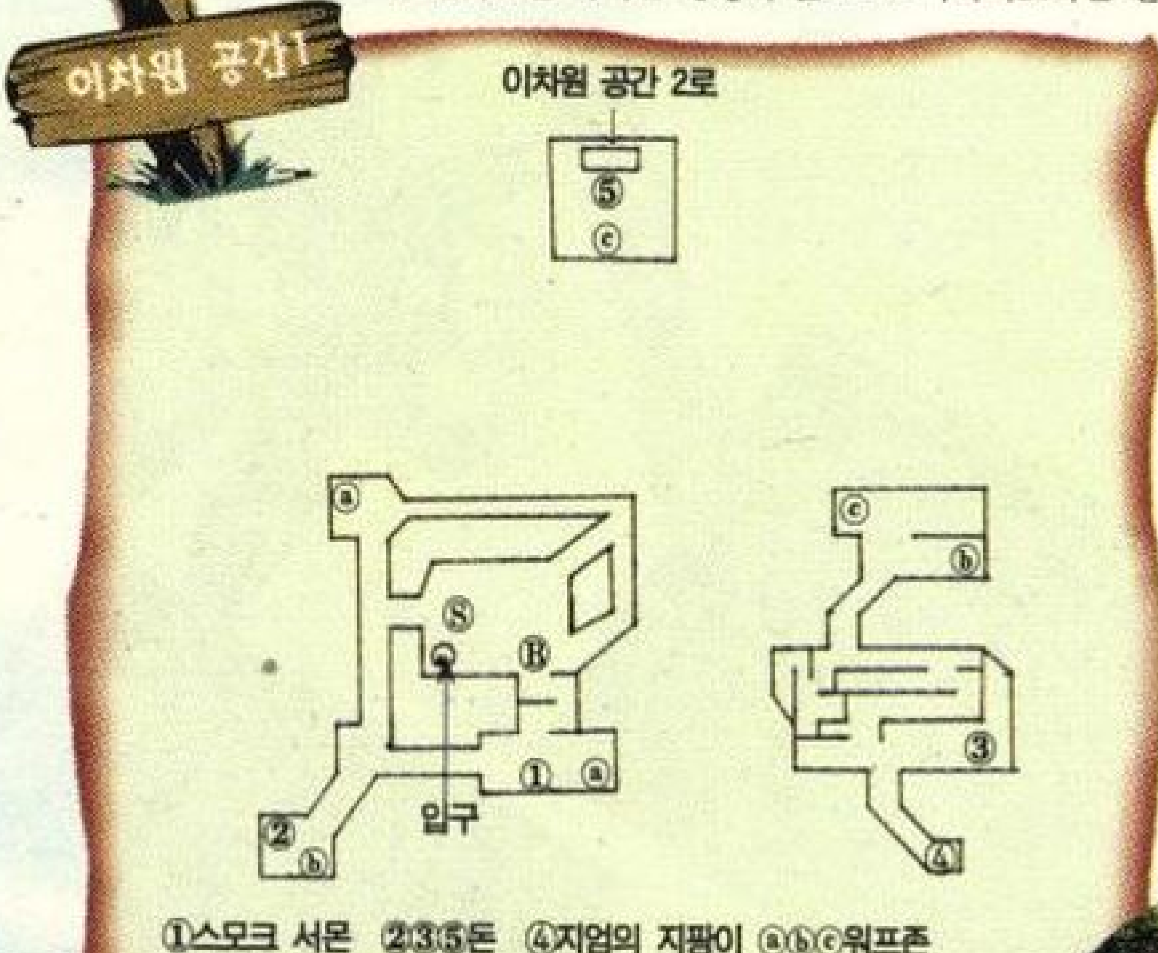


▲일행을 쫓아내는 촌장. 어제는 실컷 씨먹더니…

아렌토를 향하여!

레누 마을은 상당히 멀다. 정말 가보면 아무리 밀더라고 해도 어떻게 혼자서 이 거리를 왔을까를 생각하면 참…. 우선 질 사막이라는 곳을 지나야 한다. 질 사막은 굉장히 넓고 또 시나리오와는 관계없는 숨겨진 던전이 두 개나 존재한다. 가는 방법은 나침반을 이용해서 간다. 올바른 진로 또한 나침반이 가리키는 방향으로 쭉 따라가면 된다. 넓고 험한 길이긴 하지만 이런저런 유혹을 뿌리치고 그냥 오로지 목적지만을 간다면 오히려 쉽다고도 할 수 있는 던전이다. 질 사막을 건너면 사막 한 가운데 있는 마을인, 아마 오아시스 인 듯 싶은 마을 질 패든에 도착한다. 질 패든은 굉장히 번화한 도시로 여기의 상점에서 파는 물건, 특히 무기들은 한번 무리해서 구입해두면 거의 잊어버리고 쓸 수 있으므로 혹시 지금껏 돈을 많이 아껴두었다면 여기서 다 풀도록 하자. 여기서는 단지 쉬어 가는 일 외에는 볼일이 없다. 빨리 다음으로 진행하도록 하자. 질 패든을 나서면 사바나 평야와 브리난 고원을 지나가야 한다. 던전이 두 군데이긴 하지만 거의 난이도가 없다고 봐도 좋다. 단, 브리난 고원은 눈덩이를 굴려서 길을 만들어야만 하고 또 길이 좁아서 전투를 피하기 힘들다는 점을 제외하면 평범하다. 그렇게 몇 개의 서로 다른 지형을 통과해서 드디어 레누 마을에 도착할 수 있다. 레누 마을을 조금 들어가 보면 웬 미노타우르스에게 밀더가 달려들어 안긴다. 하긴 미노타우르스라고 보기엔 좀 귀여운 거 같기도 하고….

레누 족의 남자들은 성인이 되면 저렇게 소의 모습으로 바뀐다고 한다. 엽기적이군…. 그런데 밀더는 애인인 다린 앞에서는 참 얌전한 모습을 보이고, 다린은 소머리답지 않게 현자라고 한다. 다린은 가끔 얼굴을 들이밀면서 저스틴 일행이 궁금해하는 것들을 알려 주고는 아렌토로 가는 것은 자기 위의 현자인 데린에게 물어보라고 한다. 데린의 집은 집 앞에 도끼가 거꾸로 걸려 있고 집 앞에 아이들이 놀고 있다. 데린은 가이아에 대해 알려준다. 가이아는 정령을 먹고 자라기 때문에 정령을 빼앗긴 모든 것들이 돌로 변해 버리는 것이라고. 그러면서 아렌토에 가는 방법은 대현자 도린에게 물어보라고 한다. 그런데 기껏 도린에게 가 보았더니 도린은 헛소리만 한다. 알고 보니 이전에 카프 마을처럼 레누 마을도 마을을 옮겼는데 그전 마을에 뿔 한쪽을 두고 와서 제 정신이 아니란다. 아렌토에 가기 위해 도린의 조언이 필요한 일행은 우선 레누 마을로 가기로 한다.





이질감이 느껴지는 포즈▶





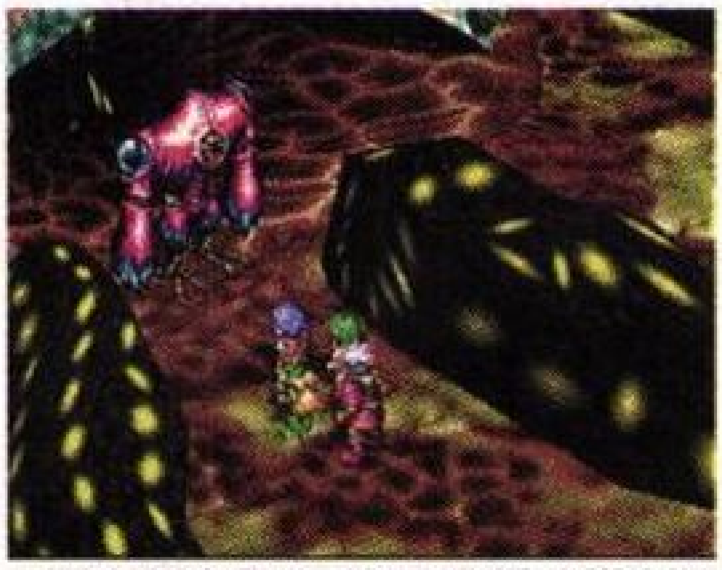
리에테 오타쿠 도린.▶
뿔이 있으나 없으나 상태가 비슷하다

레누폐촌은 돌로 변해버린 정도가 아니라 완전히 공간이 일그러져 있다. 여기저기의 집을 통해 이동해 나가면 된다. 적들은 전혀 걱정하지 않아도 된다. 아, 그리고 이 던전 막판에 물의 마법을 올리기 쉬운 곳이 있다. 움직이면서 가이아의 촉수가 공격을 하는 부분이 나오는데, 일부러 잔뜩 맞고 케로마를 계속 써서 HP를 회복시킨다. 그리고 MP가 떨어져 갈 때쯤 근처의 세이브 포인트에서 회복을 하고 다시 반복…. 필자의 경우 여기서 한시간 정도 노가다를 한 끝에 물의 마법레벨을 캐릭터 모두 25까지 올릴 수 있었다. 그리고 피나의 광익인 마법의 마스터를 노린다면 여기서 물의 마법레벨을 99까지 올리는 것도 가능하다. 한 2시간 정도? 이 던전의 보스는 좀 더 체력이 많아진 가이아 배틀러. 성공리에 도린의 뿔을 찾아서 역시 걸어나와 레누 마을로 돌아가자. 도린은 뿔을 달아줘도 약간 변태였다. 도린은 질 패든에 있는 신전에서 또 하나의 메달을 찾아야 아렌토로 갈 수 있다고 한다. 질 패든으로 목표를 잡은 일행에게 드디어 밀더가 이별을 고한다. 사랑하는 그이와 함께 있고 싶다는 데야 무슨 수로 끌고 가겠는가. 밀더의 행복을 빌며 질 패든으로 향하는 일행. 질 패든의 중앙에 신전이 있다면 마을 중앙에 있는 분수일텐데 분수에는 물이 가득하여 들어갈 수가 없다. 난감해 하고 있는 저스틴 앞에 모게족의 어떤 꼬마아이가 다가와 말을 건다. 모게족의 장로가 보내서 왔다면서 장로가 저스틴을 보자고 했단다. 당연히 만나러 가보는 저스틴. 질 패든 한 구석에 있는 모게족 부락의 장로의 집에 가면 가다리고 있는 것은 다름 아닌 기드였다! 기드는 자기가 같이 가주겠다면서 분수를 멈추고 길을 열어준다. 저스틴은 이미 단순한 호기심으로 모험을 하는 것이 아니었기 때문이다. 기드는 전투 동료로서는 영 황이니 미리 이런저런 아이템을 챙겨주어 회복에 전념하게 하는 것이 기드를 잘 써먹는 길일 것이다. 분수를 멈추고 신전에 들어가 보면 여기저기 아이템이 널려있고 적들도 삼삼하게 나온다. 적들은 그렇게 강한 녀석은 없지만 장비의 체크를 소홀히 했다면 꽤 고생을 하게 될 것이다. 아, 그리고 여기서는 록맨을 연상시키는 이동발판을 이용한 트랩이 있으니 주의하자. 한 두 번쯤 떨어지는 것도 아이템 수거를 위해 도움이 되겠지만, 신전 입구에 도달하면 보스가 기다리고 있다.





이 아이를 주목! 소머리 가면을 쓴 것이 절대로 아니다▲▶



▲또다시 가이아 배틀러. 앞으로도 지겹게 상대해야 한다



▲모게족의 장로가 기드라구?(참 젊게 사시네유 어르신)



▲움직이는 발판은 상당히 쉽게 이동할 수 있다



▲보스의 팔은 신경 쓰지 말자

다른 보스와는 달리 몸을 이루고 있는 각 부분들이 상당히 빠르고 또 강력하므로 웬만큼 장비를 갖추지 않았다거나 각 스킬 습득이 늦다면 고전을 면치 못할 것이다. 어차피 세이브 포인트가 지척이므로 각자의 임무에 충실하게 싸워나가야 할 것이다. 특히 기드는 딴 생각하지 말고 아이템으로 승부를 걸어야 한다.

보스를 물리치고 신전 안으로 들어가면 드디어 아렌토의 열쇠인 지식의 메달을 얻게 된다. 아렌토에 좀 더 가까워진 저스틴 일행. 그러나 신전을 빠져나오려는 일행의 앞에 가라





◀매드 사이언티스트 발


고렘의 부활▶

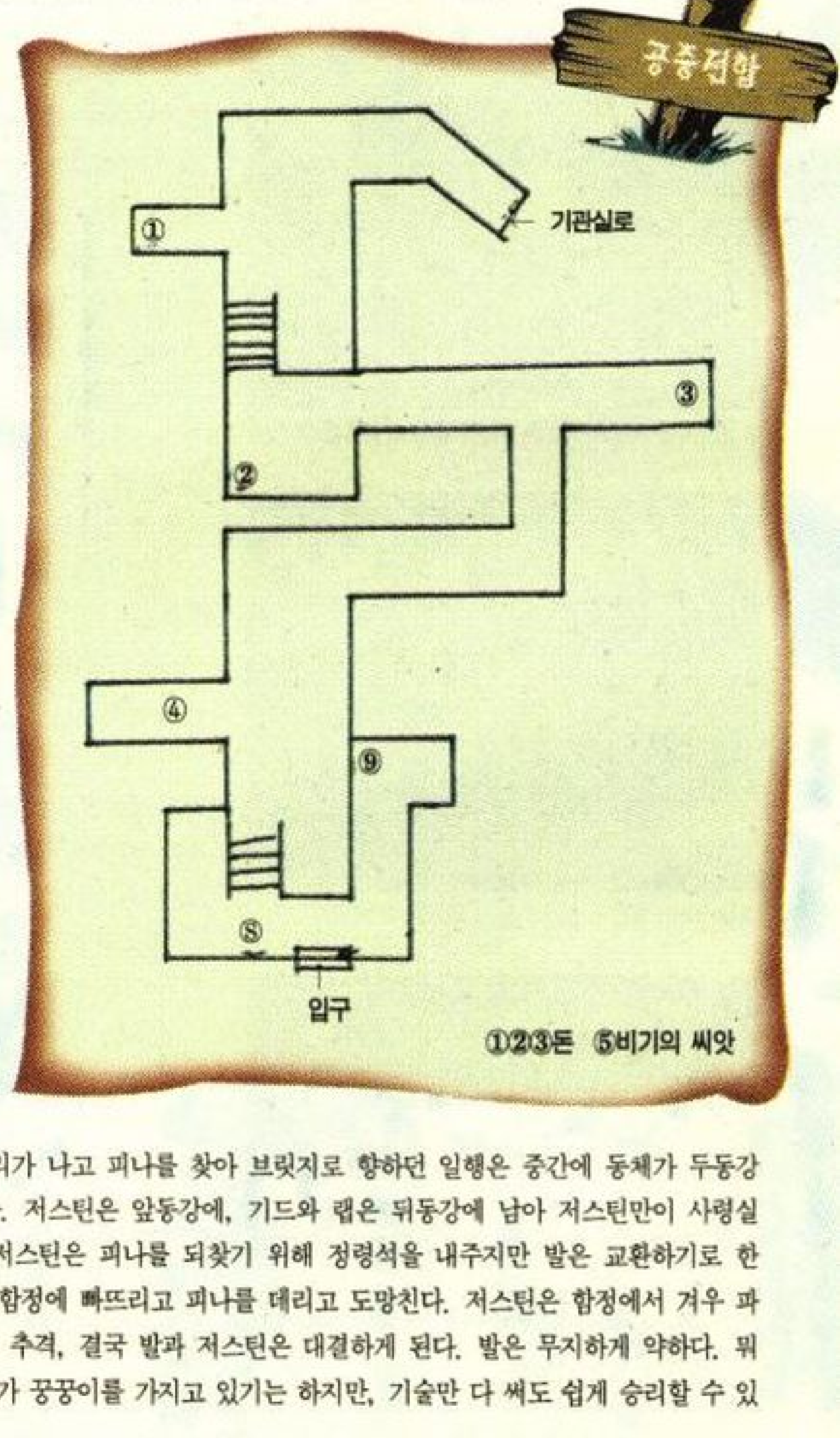

▼비행 고래…(나는 아무리 봐도 비행 가오리다)

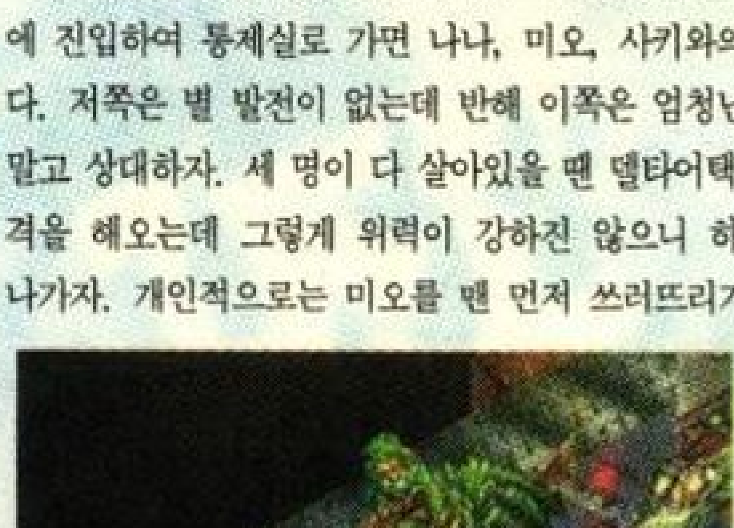

▼10분만의 최후

일군이 나타난다. 그들과 부딪혀서 좋을 것 없는 저스틴이기에 올 때와 다른 길로 나가려 한다. 병사들을 이끌고 신전을 탐색하려는 뮤렌과 린을 좀 빌리겠다며 린을 데리고 어디론가 가 버리는 발. 불안감을 느낀 뮤렌은 서둘러 정령석을 찾으려 하고 결국 저스틴은 뮤렌과 그가 이끄는 부대에게 들러 싸이게 된다. 피할 수 없는 싸움을 하려는 뮤렌과 저스틴을 피나가 말리려 하고 그러는 찰나 갑자기 땅이 흔들리기 시작한다. 뮤렌은 발 장군이 무슨 짓을 하는 거냐며 놀라고 벽화에서 고렘들이 부활하여 길과 던전을 부숴 버린다. 이건 발이 린으로부터 광익인의 힘을 이끌어 낸 것이다. 무너져 내리는 신전에서 저스틴과 피나는 위기를 맞게 되고 갑자기 피나는 몸 속에서 이상한 힘을 느낀다. 그리고 저스틴은 또다시 정신을 잃게 된다. 정신을 차려보니 주변에 아무도 없다. 혼자서 신전을 빠져나가며 동료들을 찾다가 뮤렌을 만나게된다. 뮤렌은 저스틴을 다른 병사들 눈에 띄지 않도록 숨겨 주고 그 병사와의 대화로 발이 피나를 잡아갔다는 것을 알게 되고 피나를 구하러 가기로 한다.

한편 뮤렌은 고렘의 발동으로 반이상의 병사들이 묻히게 한 데 대한 저의를 발에게 따지지만 발은 그런 것에 아랑곳하지 않고 먼저 돌아가겠다며 뮤렌은 병사의 구조를 마치고 나중에 오라고 한다. 한편 피나를 데리고 날아가 버리는 발의 전함을 보며 분해하는 저스틴의 앞에 기드와 랩이 하늘을 나는 고래를 타고 나타난다. 모게족은 위급할 때는 이런 것도 사용한다며 고래를 타고 전함을 쫓아간다. 전함 근처에 접근하자 대공 포격으로 인해 고래가 흔들리고 저스틴, 기드, 랩은 전함 위에 떨어지고 만다

어쨌든 큰 상처 없이 전함 상부에 접근하는데 성공한 일행들. 전함 내부에 진입하여 통제실로 가면 나나, 미오, 사키와의 마지막 승부를 벌이게 된다. 저쪽은 별 발전이 없는데 반해 이쪽은 엄청난 발전을 한 상태이니 걱정말고 상대하자. 세 명이 다 살아있을 땐 델타어택이라는 흔해빠진 이름의 공격을 해오는데 그렇게 위력이 강하진 않으니 하나하나 차근차근 쓰러뜨려 나가자. 개인적으로는 미오를 맨 먼저 쓰러뜨리기를 추천한다. 셋을 이기고 나면 어디론가 도망가고 아무도 없는 통제실에서 랩이 뭔가 아는 척을 하며 기기를 조작하다 자폭장치를 건드리고 만다. 당연히 함내는 생난리가 나고 피나를 찾아 브릿지로 향하던 일행은 중간에 동체가 두동강이 나면서 헤어지고 만다. 저스틴은 앞동강에, 기드와 랩은 뒤동강에 남아 저스틴만이 사령실로 향한다. 사령실에서 저스틴은 피나를 되찾기 위해 정령석을 내주지만 발은 교환하기로 한 약속을 어기고 저스틴을 함정에 빠뜨리고 피나를 데리고 도망친다. 저스틴은 함정에서 겨우 파이프를 잡고 기어 나와서 추격, 결국 발과 저스틴은 대결하게 된다. 발은 무지하게 약하다. 뭐 이런 계열의 보스들이 뭔가 꿍꿍이를 가지고 있기는 하지만, 기술만 다 써도 쉽게 승리할 수 있





▲발 장군의 추악한 모습

다. 발을 이긴 후 피나에게 달려가는 저스틴. 피나의 결박을 풀고 정령석을 찾으려 발에게 다가간 저스틴은 흠칫 놀란다. 발이 멀쩡하게 살아있었기 때문이었다. 게다가 발은 망토로 가리고 있던 부분을 드러내 가이아와 융합한 부분으로 저스틴을 기습, 전함 아래로 떨어뜨려 버린다. 그러자 피나도 저스틴을 쫓아간다. 추락하면서 둘은 포옹을 하고 피나는 광익인의 빛을 발한다. 그 빛을 보고 날아온 기드와 랩이 탄 고래로 인해 구조된다. 사랑의 빛은 위기를 극복한다…인가.


▲사랑의 힘은 강하다(게임아츠는 사랑의 힘을 좋아한다)

리에테와의 만남, 그리고 가이아의 부활

발장군은 정령석을 빼앗고 드디어 본색을 드러낸다. 그는 군사기지에서 가이아의 부활을 노리고 있는 것이었다. 그것을 위해 많은 사람이 돌이 되었고 죽어갔다. 그렇지만 지식의 메달로 아렌토로 가야만 한다는 목표는 아직 남아 있었다. 레누 마을의 밀더의 집에서 다린과 상의하는 저스틴 일행. 저스틴은 자신이 추구하는 답들을 얻기 위해 아렌토로 가야 한다고 하고 다린은 도린에게 가보라고 한다. 도린은 레누 마을 뒷산에 있는 무지개 샘에 가서 지식의 메달을 던지면 된다고 한다. 레누 마을 뒷산인 무지개 산은 밧줄을 타고 오르내리는 것이 중요한 간단한 던전이다. 이제 거의 많은 스킬을 얻었거나 그 완성을 앞두고 있을 테지만 여기서는 가능하다면 도망치는 것도 괜찮다. 왜냐하면 나중에 나오는 가이아의 머시기 시리즈가 스킬 경험치를 많이 주므로 여기서는 쓸데없이 전투하는 것은 자제하도록 하자. 무지개 샘에 도착하여 지식의 메달을 던지면 무지개가 솟아 나와 달로 간다. 그런데 여기서 기드는 작별을 고한다고 안다. 여기까지 돕는 것이 자신의 역할이라며…. 기드의 전송을 받으며 우주로 나가는 저스틴, 피나, 랩. 아렌토는 우주공간에 떠 있었다. 우주에 있는 위성답게 황야처럼 생겨 있다. 길을 따라 나아가다 보면 적이 3명이 기다리고 있다. 어디선가 본 듯한 녀석들. 게다가 위력은 현역때와는 비교도 안되게 약해져 있다. 사실 3연전을 치르면서 고생 좀 해보라고 있는 녀석들이겠지만 근처의 세이브 포인트를 잘 활용하면 기술과 마법의 난무로 끝낼 수도 있을 것이다.


▲나중에 리에테를 데리고 도린에게 오면 재미있는 이벤트가 있다


▲기드와의 이별. 곧 다시 만나게 된다

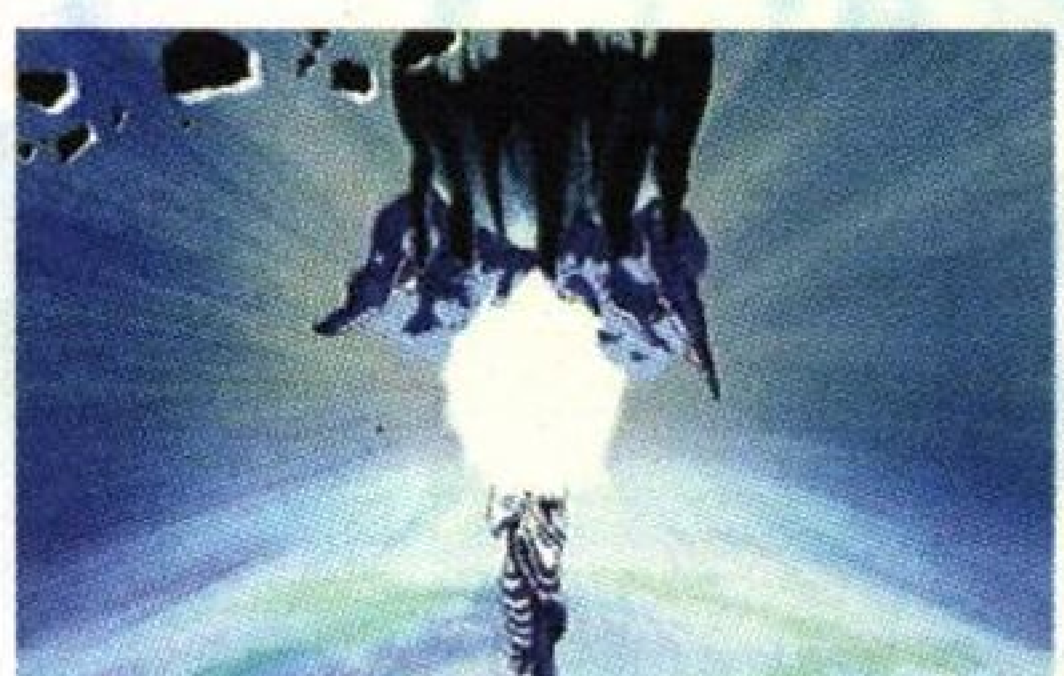

▲돌아와서 회복을 하고 진행하는 습관을 기르자


▲무지개가 하늘로 뻗고…

녀석들을 쓰러뜨리고 나면 드디어 리에테가 기다리는 아렌토 신전으로 들어갈 수 있게 된다. 그런데…. 왜 이렇게 리에테가 많냐? 하나하나 이야기를 해보면 알겠지만 모두다 허상이다. 하나하나 이야기를 하다보면 마지막 정 가운데의 허상과 대화하여 진짜 리에테를 만날 수 있다. 리에테는 엔쥬르 문명의 이야기와 대대로 존재했던 리에테들이 가진 석판을 보여 주며 붉은 색은 행복했던 리에테의, 푸른색은 불행했던 리에테를 말한다고 한다. 그런데 압도적으로 많은 수가 푸른색이다. 그리고 리에테는 자신의 석판 또한 그럴 거라고 한다. 그러자 저스틴은 자신의 운명은 스스로 개척해 나가는 것이라며 리에테를 설득한다. 그러자 리에테는 정령의 성지에 대한 이야기를 하며 자신의 석판의 색을 바꾸기 위해 동료로 들어오기로 한다. 그리고 그들은 다시 땅으로 돌아갈 생각을 찾고 리에테는 엄청 무식한 방법으로 지상으로 낙하한다.


▲리에테 실체 등장. 김 빠지는(하지만 비싼) 목소리와 과감한 성격의 소유자

그때 발은 가이아의 부활을 재촉하고 뮤렌은 쿠데타를 일으킨다. 어쨌든 지상으로 돌아온 일행은 사바나 평원에서 루제트 산맥을 넘어 가이아를 쓰러뜨리러 간다. 루제트 산맥은 상당히 복잡하고 숨겨진 길도 있지만 그냥 편한 길로 가자. 그리하여 군사 요새에 도착한 일행은 뮤렌의 쿠데타 소식을 접하며 뮤렌을 찾아간다. 지휘실에는 아무도 없고 쓰러져 있는 병


▲이렇게 낙하했던 적이 예전에 한번 있었다



▲발과의 재결전. 간단하다



▲뮤렌은 뜻은 좋지만 자기 독단이 너무 세다

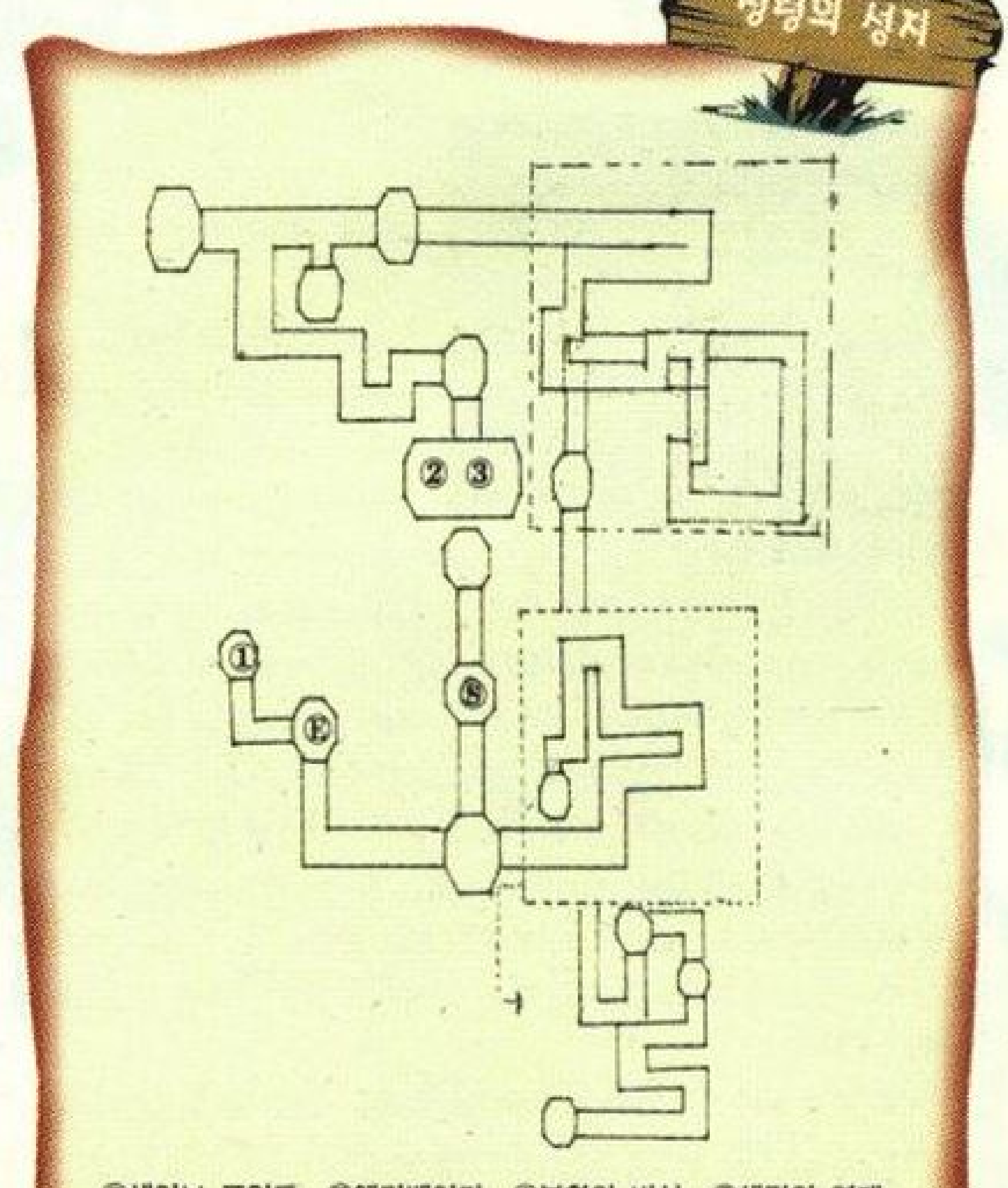


▲야전캠프의 아이템은 의외로 쓸만하다



피나와 ▶ 저스틴의 사랑의 힘!

사와 이야기를 해서 비밀 통로를 발견하게 된다. 그 안에는 뮤렌이 쓰러져 있고 린이 그 옆에 있다. 뮤렌은 저스틴에게 발의 이야기를 하며 그를 막아달라고 한다. 또다시 비밀 통로를 통해 발을 추격하는 일행. 거기엔 고대의 기차길이 있고 상당히 막 만들어져 있다는 느낌의 던전이 나온다. 그곳을 돌파하면 발을 만나게 되고 발은 완전히 가이아에 의해 미쳐버려 전혀 저스틴 일행의 말을 듣지 않고 가이아와 융합한 채로 덤벼온다. 그는 역시 두 부분으로 나누어져 있으나 본체만을 쓰러트리면 충분하다. 발을 쓰러트려도 그는 결국 가이아를 부활시키고 일행을 흡수하기 위해 덤벼들지만 린이 나타나 일행들을 구출한다. 뮤렌은 야전캠프로 퇴각하고 앞일에 대해 생각해 본다. 그 때, 어떤 병사가 들어와서는 린을 보고 소위라는 둥 알아들을 수 없는 말을 지껄인다. 뮤렌에게 가서 사실을 확인해 보면 그는 가이아를 쓰러트리기 위해 두명의 광익인, 즉 린과 피나의 힘을 이용하려 하고 소위 임관도 작전 수행의 편의를 위한 것이었다. 그러나 작전대로라면 현재 가이아가 가장 노릴만한 질 패든은 그대로 방치되어 버리고 만다. 저스틴 일행은 그것에 반감을 가지고 질 패든을 구하기 위해 캠프를 떠난다. 질 패든에 도착하면 거리가 너무 조용한 것에 의문을 가지게 되지만 그와 동시에 가이아의 촉수가 질 패든을 향하여 뻗어온다. 질 패든의 모든 풍경들은 돌이 되어 버리고 일행들은 생존자의 탐색에 나선다. 질 패든은 가이아의 촉수 덕분에 이동이 상당히 거슬리므로 약간 짜증이 날 것이다. 생존자들을 습격하는 몬스터는 가이아혼 4마리×2회와 가이아 배틀러 1회이다. 가이아혼은 일반 졸개급이므로 전혀 겁내지 말고 가이아 배틀러는 전과 같은 방식으로 상대하면 문제가 없으나 HP가 더 늘어나 있으므로 거기에만 약간 주의를 기울여 주자. 가이아 배틀러는 퇴치되지만 다시 부활하고 린이 가이아 배틀러를 제거한다. 그녀는 광익인의 힘이 아니면 가이아를 상대할 수 없다며 뮤렌의 작전에 참여할 것을 강요한다. 그러나 린도 가이아의 촉수에 후두부를 직격, 기절하고 일행은 모게족의 대피소로 일단 대피한다. 대피소에서 키드의 무사함을 확인하지만 다시금 가이아 배틀러 부대의 습격이 이어진다. 절망적인 상황. 그때 피나와 저스틴 사이에 강한 빛이 뻗어나오고 그 빛에 질 패든의 모든 가이아의 힘은 활동을 정지한다. 린은 그 새로운 힘에 대해 희망을 가지고 피나를 질 패든에 남겨두고 혼자 야전 캠프로 돌아간다. 그러나 광익인의 힘만을 믿는 멍청한 뮤렌 대령은 린의 말을 이해하지 못하고 오히려 자신의 작전에 따를 것만을 강제한다. 린은 이에 승낙하는 듯 하나….



Ⓢ세이브 포인트 Ⓔ엘리베이터 ①부활의 비석 ②생명의 열매 ③비기의 열매

새로운 힘을 찾아서

질 패든 마을의 저스틴 일행은 가라일군이 군사행동을 개시했다는 소식을 듣고 피나 없이 계획을 실행한다는 데에 의문을 품음과 동시에 린에 대한 불길한 마음을 갖고 군사기지로 향한다. 다시 루제트 산맥을 넘어야 하므로 짜증이 배가 된다. 아이템을 저번에 지날 때 모두 챙겼다면 그냥 나침반만 따라서 넘어가자. 그 때, 가이아는 새로운 모습으로 다시 성장하고 뮤렌은 작전 실행의 준비를 서두른다. 그러나 린이 멋대로 군사기지의 시스템을 장악하고 광익인의 힘이 아닌, 저스틴 일행이 보여준 새로운 힘으로 가이아를 이겨내



▲확실한 결의를 지니지 못한 채로 뮤렌을 따라가는 피나

라는, 그리고 뮤렌을 사랑했다는 말을 남기고 가이아와 함께 자폭해버린다.

질 패든으로 돌아온 저스틴 일행. 피나는 심한 실의에 빠져 힘이 약해져 있다. 그때에 뮤렌이 등장하여 가이아를 쓰러트릴 작전에 참가해 줄 것을 부탁하고 저스틴은 그에 반대하지만 뮤렌의 질책에 반론한번 제기하지 못하고 피나는 그런 저스틴을 보고 의지를 제대로 가누지 못한다. 저스틴은 고심 끝에 기드를 찾아가 상담하고 기드는 자신이 아닌 다른 소중한 것을 위해 힘을 사용하라는 충고를 해준다. 그 말에 피나를 떠올린 저스틴은 피나를 찾아가지만 피나는 이미 뮤렌에게로 떠난 뒤였다. 부랴부랴 피나를 쫓아가지만 피나는 작전에 참가하기로 결심을 굳히고 뮤렌과 가이아에게로 떠나버린다. 이로 인해 자신은 아무 것도 할 수 없다고 생각하고 자포자기에 빠진 저스틴에게 랩은 실망, 리에테는 시간낭비였다는 핀잔을 늘어놓고 주인공 곁을 떠나버린다. 거기에다 가라일군도 전부 해산하여 떠나버리고…. 아무 것도 남지 않은 저스틴은 비 내리는 평원을 떠돌다 기드라면 무언가 도움을 줄 수 있을지도 모른다고 생각하고 질 패든으로 향한다.



▲폐인이 되어버린 저스틴

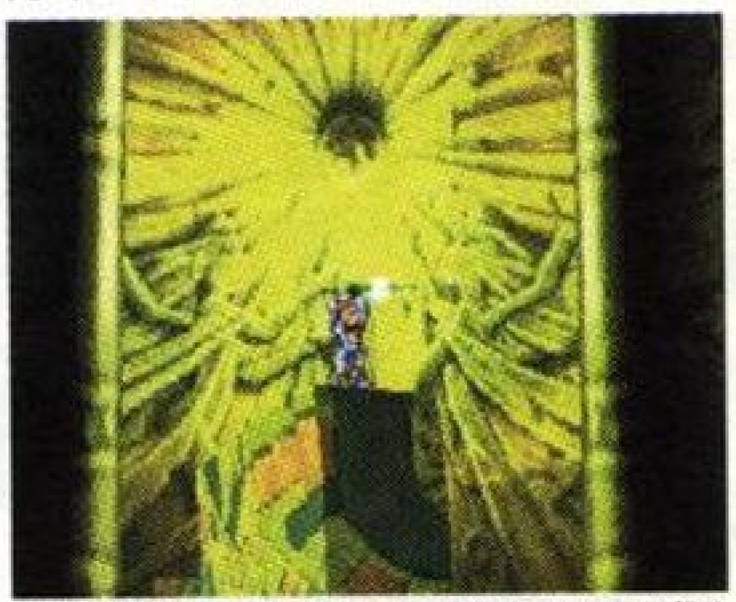


▲수와의 재회, 그리고 모두와의 재회(가드인, 삐진 건 풀렸니?)

기드는 자신을 돕겠다는 저스틴의 호의를 거절하지만 그로 하여금 저스틴은 혼자가 아니라는 사실을 일깨워 준다. 그와 동시에 수, 밀더, 가드인, 랩, 리에테가 저스틴에게 돌아오고 새로이 희망을 얻은 저스틴에게 정령들은 자신들에게로의 신전으로 향하는 문을 열어준다. 정령의 신전은 이동하는 족족 새로운 길이 나타나고 있던 길이 사라지므로 주의하자. 그리고 중간의 녹, 적, 청의 길과 발판이 뱅뱅 도는 길이 나타나는데 그곳은 한번 다돌고 거꾸로 한번 돌면 진짜 길이 나타난다. 이곳의 보스 마법황제는 참 불쌍한 놈이다. 이유는 이때쯤 착실히 레벨을 올려온 사람이라면 배웠을 천지신명검(네이밍 센스 한 번 엽기적이다)때문. 적 전체에게 1200~1300의 데미지를 줄 수 있는 저스틴 최강의 기술의 샌드백 역할밖에 딱히 존재가치가 눈에 띄지 않는다. 랩은 아무거나, 리에테는 스타심포니로 능력을 올리고 저스틴은 천지신명검과 사용하자. 앞으로 등장하는 모든 보스전은 이 패턴으로 모두 처리할 수 있다. 마법황제를 물리치고 정령에게서 정령의 검을 선사받은 저스틴은 가이아를 쓰러트리고 세계와 피나를 구하기 위해 가이아에게로 향한다.



▲아직 어려…



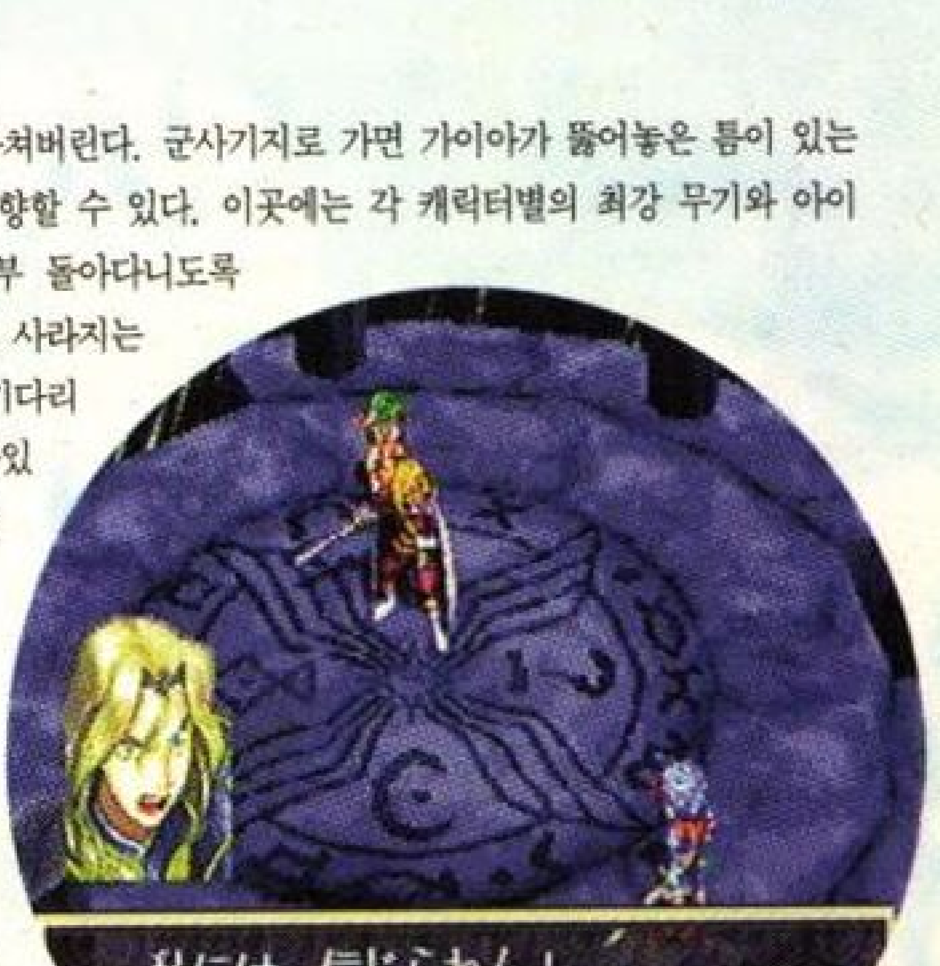
▲정령의 검을 입수. 이제 저스틴의 위력은 광폐 그 자체다



▲마법황제, 샌드백이다

최종 결전

가이아는 결국 최종 형태로 진화를 마쳐버린다. 군사기지로 가면 가이아가 뚫어놓은 틈이 있는데 이리로 들어가면 광익인의 신전으로 향할 수 있다. 이곳에는 각 캐릭터별의 최강 무기와 아이템들이 많이 놓여 있으므로 가급적 전부 돌아다니도록 하자. 돌아다니다 보면 금새 등장하고 사라지는 통로나 도박성(?)의 진행들이 우리를 기다리지만 그다지 어려운 곳은 아니므로 여유있게 진행하자. 광익인의 신전을 통과하면 가이아 배틀러들에게 둘러싸여 펀치에 몰린 뮤렌과 피나를 볼 수 있다. 정령의 검을 사용하여 용진검으로 가이아 배틀러들을 물리치는 저스틴(사기다, 사기!). 피나는 새로운 힘을 발견한 저스틴을 보고 기뻐하지만 여전히 바보인 뮤렌은 정령에게 인간이 인정받을 리가 없다며 저스틴을 인정하지 않는다. 그런 뮤렌에게 저스틴은, 정령은 언제나 손을 뻗치고 있었지만 인간이, 지금의 뮤렌처럼 정령의 도움을 거부했다는 반론을 편다. 결국 둘은 일대일 대결을 펼치게 되고…. 뮤렌은 공격과 HP가 부족할 때에 쓰는 미케로맥심의 크게 두 패턴을 지니고 있다. 하지만 천지신명 앞에 적은 없다. 간단히 뻗어버리는 뮤렌. 뮤렌은 자신의 어리석음을 뉘우치며 저스틴과 같이 싸울 것을 결의한다. 밖으로 나오던 도중 해산한 줄만 알았던 가라일군 3인조와 수, 가드인 등을 중심으로 지원을 왔고 뮤렌이 그 지휘를 맡는다. 그리고 저스틴과 피나, 랩과 리에테의 4인은 가이아를 물리치기 위해 가이아의 육체로 잠입한다.



뮤렌은 여전히 고집을 피우지만▶


▲대판 깨지고



▲바보 3인조도 의리는 있었다

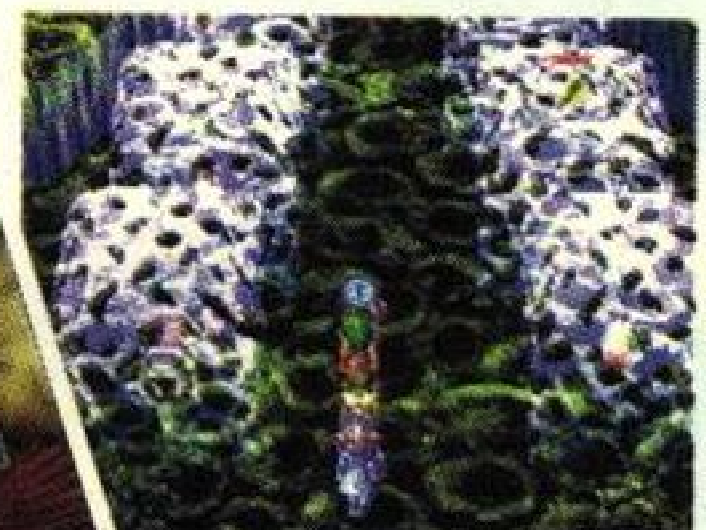
드디어 최후의 던전. 여기는 말 그대로 가이아 육체의 내부이다. 총 5개의 던전으로 구성되어 있고 처음에는 보기에 아름답지 못한 엽기적 디자인을 자랑하는 생체의 내부이다. 여기서부터 등장 몬스터의 레벨이 꽤 올라간다. 따라서 물리공격만으로는 그렇게 쉽게 진행할 수 없다. 적절한 마법과 기를 섞어서 진행하는 것이 포인트가 된다. 전투는 회피하지 않는 편이 좋다. 회피하기도 힘들므로 여기서의 전투로 지금까지 완성시키지 못한 스킬을 마스터하는 방향으로 마음을 결정하자. 전반적으로 나침반에 의지하여 길을 나아가자. 아이템에는 신경쓰지 말고 나침반의 방향에 신경쓰면서 진행하자. 그러다 보면 의외로 쉽게 2층으로 진행되는데, 2층은 정말로 쉽다. 던전 길이도 짧고 몬스터의 등장도 적다. 왠지 속았다는 기분이 들면서….



▲결국 굴종의 길을 선택(거짓말)

3층 역시 쉽다. 뭔지 모를 정도로 방향만 잘 잡으면 쉽다. 그런데 문제는 4층. 여기가 상당히 짜증난다. 충고 하나 하자면 시점을 돌리지 않도록 하자. 처음에 보정되어 있는 시점을 고정한 체로 나침반의 방향을 의지해서 나아가자. 그리고 전투는 기본적으로 피하기가 어려우므로 그냥 부딪쳐 나가자. 세 가지 색깔의 혈관을 건드리면 마구 꿈틀거리는데, 그걸 다 보면 드디어 막혀있던 판막이 열리며 최후의 5층이 나온다. 여기서는 라스트 보스를 가장한 완전체 발(?)이 나오는데 아무리 가이아라도 발은 발. 가이아 촉수는 신경쓰지 말고 발 본체만 쓰러트리자. 그러면 발은 어디론가 사라져 버린다. 최후치곤 썰렁…. 그리고 계속해서 방울을 타고 올라가면 마침내 생체적인 분위기를 탈피한 시커먼 공간에 들어가게 된다. 그리고 널려 있는 회복제들과 아이템 보관소. 지금까지의 보스 전에 돌입하기 전에는 항상 세이브 포인트가 있는데 여기서는 없다. 그렇다고 4층까지 돌아갈 수도 없으니 지금까지 모아준 회복제를 사용해서 최상의 조건으로 맞춘 뒤 앞으로 나아가자. 드디어 라스트 보스 가이아가 나온다. 지금까지 가이아가 많이 나왔지만 이 녀석은 진짜. 이 녀석은 아예 3개체로 이루어져 있는데 사실 가운데 있는 가이아 코어만 해치우면 되지만 촉수 같은 두 녀석이 상당히 짜증나게 한다. 그 녀석들은 또 작은 촉수를 소환해 내는데 그게 사람 엄청 열받게 한다. 그전에 천지신명검과 지금껏 많이 보지도 못했던 스킬들의 난무로 가능한 빨리 클리어 하도록 하자. 만약 피나의 광익인 마법을 익혀 두었다면 한결 쉽게 풀어나갈 수 있는 전투다. 놈들을 클리어 하면 진정한 최종 보스 이빌 가이아가 등장한다. 그러나 놈은 왜 이빌 가이아라는 이름이 붙었는지 모를 만큼 약하다. 거짓말 조금 보태서 자동공격만으로도 이길 수 있을 만큼 바보다. 적당히 시간을 죽이며 싸우다보면 드디어 가이아가 쓰러지고 최후의 승리를 얻게된다.


▲가이아의 육체 전경


▲아이템을 얻으려면 머리 꽤나 굴려야 한다


▲이빌 가이아와는 정정당당이 싸워보자


▲발 장군과의 최후 결전


▲나무가 된 이빌 가이아

에필로그

이빌가이아를 쓰러뜨리는 데 성공한 저스틴 일행은 가이아의 몸밖으로 탈출한다. 결국



▲영원히 행복할 두 사람

가이아의 육체는 그대로 거대한 나무가 되어 버렸고 가이아의 밖에서 뮤렌의 지휘하에 싸운 사람들도 승리를 기뻐한다. 그러나 단 한 사람, 뮤렌만은 자신이 끝내 인정하지 않았기 때문에 잃어버린, 사랑하는 사람 '린'이 없는 이곳에서 조용히 떠나려 한다. 그때, 뮤렌의 등 뒤에서 찬란한 빛이 모이며 하나의 사람 그림자가 나타난다. 그 사람은 바로….

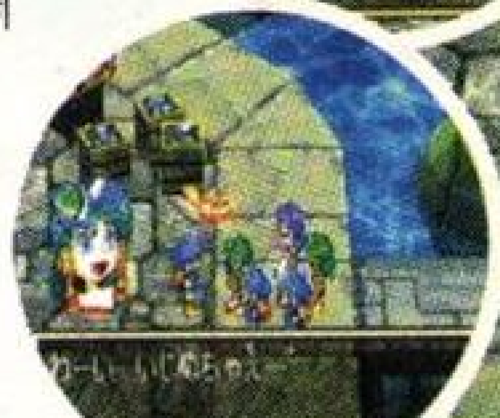
가이아의 사건으로부터 10년 뒤의 팜 마을. 이제는 어엿한 아가씨가 된 수의 시점. 수는 10년만에 고향으로 돌아오는 저스틴과 그의 파트너 피나를 마중 나간다. 항구에 드디어 배가 도착하고 배에서 맨 먼저 내린 것은 저스틴과 피나가 아닌 웬 시끄러운 꼬마들. 그 애들은 왠지 모르게 저스틴과 피나를 닮아있고 저스틴의 어린 시절만큼 시끄럽다. 아이들이 뿌이와 함께 사라진 뒤 수는 10년 만에 만나는 친구들의 이름을 불렀다.



▲수의 10년 후의 모습



▼둘의 모습은상상에 맡기며…





▲▲닮았다. 음…

각종 표 일람

■기(技)

저스틴

이름	획득무기 레벨	소비SP	효과범위	효과	사용무기
V슬래시(Vスラッシュ)	검1	14	적하나	타격공격	장비무기
W브레이크(Wブレイク)	검6 메이스4	20	적하나	크리티컬공격	장비무기
쇼크웨이브(ショックウェーブ)	메이스7 도끼5	30	적범위	타격공격	장비무기
천공검(天空剣)	메이스10 도끼12	32	적하나	크리티컬공격	장비무기
홍련검(紅蓮剣)	검12 불8	32	적하나	화염속성공격	장비무기
빙아참(氷牙斬)	도끼16 바람10 물10	36	적하나	얼음속성공격	장비무기
뇌명검(雷鳴剣)	검23 불17 바람17	40	적하나	번개속성공격	장비무기
불사신의 오라(不死身の オーラ)	검20 메이스25 도끼22	45	자기자신	일정시간무적	장비무기
용진검(龍陣剣)	검16 땅7 불6	45	적전체	전체공격	장비무기
천지신명검(天地神明剣)	검32 메이스29 도끼30	90	적전체	저스틴최강공격	장비무기

수

이름	획득무기 레벨	소비SP	효과범위	효과	사용무기
프이육구킥(プーイ肉球キック)	사격1	8	적하나	타격공격	장비무기
응원(힘내라!)(応援(ガンバ!))	사격1 메이스1	18	아군전체	HP회복	장비무기
동그란 바퀴(まんまるワッカ)	메이스7	30	적범위	타격공격	메이스
난사(撃ちまくり)	사격10	28	적전체	전체공격	사격
졸린 하품(眠たいあくび)	메이스10 물3	5	적범위	잠공격	장비무기
프이파이어(プーイファイヤー)	사격12 불2	36	적범위	화염속성공격	장비무기
응원(파이트!)(応援(ファイト!))	메이스8 땅2 불3	16	아군전체	공격력상승	장비무기

피나

이름	획득무기 레벨	소비SP	효과범위	효과	사용무기
나이프던지기(ナイフ投げ)	나이프3	10	적하나	타격공격	나이프
마구던지기(乱れ投げ)	나이프10	28	적전체	전체공격	나이프
마비채찍(しびれムチ)	채찍4	15	적하나	마비공격	채찍
화염채찍(ほむらムチ)	채찍14 불12	32	적범위	화염속성공격	채찍
뇌제의 채찍(雷帝のムチ)	채찍24 불15 바람15	38	적하나	번개속성공격	채찍

가드인

이름	획득무기 레벨	소비SP	효과범위	효과	사용무기
비룡참(飛龍斬)	검4	14	적범위	타격공격	검
대분화베기(大噴火斬り)	검8 땅3 불3	24	적하나	크리티컬공격	검
용진검(龍陣剣)	검16 땅7 불6	45	적전체	전체공격	장비무기

랩

이름	획득무기 레벨	소비SP	효과범위	효과	사용무기
안개숨기(霧隠れ)	나이프5	5	자기자신	워프	장비무기
분신베기(分身斬り)	나이프12 검9	27	적하나	타격공격	나이프, 검
순살검(瞬殺剣)	나이프16 검14	25	적하나	즉사공격	나이프, 검
유도던지기(誘導投げ)	사격7	14	적하나	명중100%공격	사격
열혈던지기(熱血投げ)	사격12 불10	36	적범위	화염속성공격	사격
팔방던지기(八方投げ)	사격22	40	적전체	전체공격	사격
디스커터(ディスカッター)	나이프10 검7 사격15	30	적범위	궤도내의 적공격	장비무기
마구(魔球)	나이프20 검18 사격23	40	적범위	타격공격	장비무기
신마구(新魔球)	나이프24 검25 사격32	85	적전체	랩 최강공격	장비무기

밀더

이름	획득무기 레벨	소비SP	효과범위	효과	사용무기
밀더킥(ミルダキック)	도끼10	16	적하나	타격공격	장비무기
대륙가르기(大陸割り)	검13 메이스15	40	적전체	전체공격	장비무기
밀더난무(ミルダ乱舞)	검20 메이스21 도끼24	75	적하나	밀더최강공격	장비무기

기드

이름	획득무기 레벨	소비SP	효과범위	효과	사용무기
모게샷(モゲショット)	사격5	14	적하나	명중100%공격	사격
모게폭탄(モゲ爆弾)	사격12	38	적범위	IP공격	장비무기
모게주사(モゲ注射)	나이프15 검6	45	아군하나	SP회복	장비무기
도핑(ドーピング)	나이프19 검10	20	아군하나	능력상승	장비무기
모게훔치기(モゲ盗み)	나이프13 검8 사격15	10	적하나	아이템 훔치기 10회	장비무기

리에테

이름	획득무기 레벨	소비SP	효과범위	효과	사용무기
붉은 충격(赤い衝撃)	메이스10	28	적하나	크리티컬공격	메이스
유혹의 댄스(誘惑のダンス)	메이스18	34	적하나	MP흡수	메이스

■마법(魔法)

*밀더와 기드는 마법을 사용할 수 없다. 또한 가드인은 불, 땅, 폭렬 마법만 사용할 수 있다.

불

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
번(ヴァーン)	1	불1	1	적범위	화염속성공격
매지컬아트(マジカルアート)	1	불12	11	적하나	화염속성공격, 리에테 전용
번플레임(ヴァーンフレイム)	2	불4	4	적범위	화염속성공격
번스트라이크(ヴァーンストライク)	2	불18	5	적하나	화염속성공격, 피나·리에테 사용불가
번프레아(ヴァーンフレア)	3	불9	7	적전체	화염속성공격, 리에테 사용불가
헬버너(ヘルヴァーナ)	3	불25	8	적하나	화염속성공격, 피나·수 사용불가

물

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
케로마(ケロマ)	1	물1	1	아군하나	HP회복
무냐(ムーニャ)	1	물3	2	적전체	잠속성공격, 피나·랩 사용가능
미케로마(ミケロマ)	2	물5	4	아군전체	HP회복, 랩 사용불가
케로맘(ケロマム)	2	물8	3	아군하나	HP회복, 저스틴·리에테 사용불가
미케로맘(ミケロマム)	2	물12	8	아군전체	HP회복, 피나 사용불가
요미(ヨミ)	3	물16	6	아군하나	HP회복
미케로맥심(ミケロマキシム)	3	물20	12	아군전체	HP회복

땅

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
디간(ディガン)	1	땅1	1	아군전체	방어력상승
데프로스(デフロス)	1	땅6	3	적전체	방어력하강, 수·랩·가드인 사용가능
그라긴(グラギン)	2	땅3	3	적범위	땅속성공격, 랩·리에테 사용불가
마그네이드(マグネイド)	2	땅12	4	적하나	이동봉쇄, 피나·랩·리에테 사용가능
그란지오(グランジオ)	3	땅19	12	적전체	땅속성공격, 피나 사용불가

바람 물

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
휴이(ヒューイ)	1	바람1	2	적범위	바람속성공격
런너(ランナー)	1	바람2	1	아군범위	이동력상승, 피나·랩 사용가능
휴슬래시(ヒュースラッシュ)	2	바람6	6	적전체	바람속성공격, 랩 사용불가
신(シン)	2	바람12	3	적하나	마법봉쇄, 저스틴·리에테 사용불가
휴네른(ヒューネルン)	3	바람23	8	적전체	바람속성공격, 피나 사용불가

번개

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
뇌아(ライガー)	1	불5 바람4	11	적범위	번개속성공격, 피나·랩 사용불가
뇌전(ライデン)	2	불10 바람9	13	적전체	번개속성공격, 피나 사용불가
용뇌(リュウライ)	3	불21 바람19	20	적전체	번개속성공격, 랩·리에테 사용가능
천뇌(テンライ)	3	불19 바람15	13	적하나	번개속성공격, 리에테 전용
결계(結界)	3	불23 바람24	26	적하나	공격완전봉쇄, 리에테 전용

취설

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
샤키아(シャキア)	1	바람3 물2	2	적하나	얼음속성공격, 렙·리에테 사용불가
피킨(ピキン)	1	바람6 물5	3	적전체	이동력하강, 저스틴·리에테 사용가능
콜데(コルデ)	2	바람10 물8	3	적하나	속도하강, 저스틴·리에테 사용가능
샤키드(シャキード)	2	바람10 물12	14	적전체	얼음속성공격
피오라(フィオラ)	3	바람8 물10	2	적하나	적봉인, 저스틴·리에테 사용불가
프리즌(プリズン)	3	바람10 물23	21	아군하나	일정시간 데미지무효, 저스틴·렙 사용불가

폭열

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
즌가(ズンガ)	1	땅6 불7	7	적범위	폭열속성공격, 피나 사용불가
와오(ワオ)	1	땅5 불5	3	아군하나	공격력상승, 피나·가드인·렙 사 용가능
즌데오(ズンデオ)	2	땅10 불10	10	적전체	폭열속성공격, 저스틴·수·렙 사 용가능
메테오스트라이크(メテオストライク)	2	땅15 불13	10	적하나	폭열속성공격, 가드인·렙·리에테 사용가능
데즌(デズン)	3	땅20 불18	18	적전체	폭열속성공격

삼림

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
큐르(キュール)	1	물3 땅2	1	아군하나	해독, 렙·리에테 사용불가
포즈(ポズ)	1	물5 땅3	2	적범위	독공격, 렙·리에테 사용가능
스트람(ストラム)	1	물6 땅5	3	적하나	공격력하강, 렙·리에테 사용가능
리플레스(リフレス)	2	물12 땅10	3	아군하나	봉인해제, 피나·수 사용가능
크루루(クルル)	2	물10 땅10	1	적하나	혼란공격, 렙·리에테 사용가능
스타심포니(スターシンフォニー)	2	물20 땅20	12	아군전체	모든능력상승, 리에테 전용
뷰네(ビューネ)	3	물13 땅13	4	아군하나	속도상승, 저스틴·리에테 사용불가
하르벨(ハルベール)	3	물19 땅16	5	아군하나	상태이상회복, 리에테 사용불가

광익인 마법

이름	레벨	획득레벨	소비SP	효과범위	효과
시간의 문(時間の門)	1	바람99 물99	99	자신이외전체	취설속성, 시간정지, 피나전용
생명의 나무(生命の樹)	2	물23 땅22	28	아군전체	삼림속성, 모든 상태 회복, 피나전용
끝나는 세계(終わる世界)	3	불27	33	적전체	속성무시999데미지, 피나전용

■아이템

검

아이템	효과
제로소드(ゼロソード)	공격+0
녹슨 사벨(さびたサーベル)	공격+2
목검(木剣)	공격+7
무딘 도(なまくら刀)	공격+9
세라믹소드(セラミックソード)	공격+12
제독의 검([illegible]の剣)	공격+14
그레이트소드(グレートソード)	공격+16
아미사벨(アーミーサーベル)	공격+22
명도히무라(名刀ヒムラ)	공격+24
드래곤킬러(ドラゴンキラー)	공격+26, 드래곤 계열에 강함
검어의 도(剣魚の刀)	공격+29
섀도우소드(シャドーソード)	공격+34, 이동-15, 즉사추가
염의 검(炎の剣)	공격+38, 화염속성
길소드(ギールソード)	공격+38, 희귀아이템 출현률상승

아이템	효과
사일런트소드(サイレントソード)	공격+40, 마법봉인추가
아이스블레이드(アイスブレード)	공격+40, 얼음속성, 코르데추가
마인거슈(マインゴーシュ)	공격+44, 방어+10
배틀사벨(バトルサーベル)	공격+48
성검로렌초(聖剣ロレンツォ)	공격+49, 방어력 하강
번개의 검(いかずちの剣)	공격+50, 번개속성, 뇌이추가
정령의 검(精霊の剣)	공격+70, 공격하면 SP회복

나이프

아이템	효과
제로나이프(ゼロナイフ)	공격+0
과일나이프(果物ナイフ)	공격+9
녹슨 나이프(さびたナイフ)	공격+15
헌터나이프(ハンターナイフ)	공격+18
프린트나이프(フリントナイフ)	공격+20
돌풍의 나이프(突風のナイフ)	공격+24, 바람속성
감벽의 나이프(紺碧のナイフ)	공격+25, 물속성
피요린나이프(ピヨリンナイフ)	공격+33, 마비추가
독나이프(毒ナイフ)	공격+33, 독추가
시프커터(シーフカッター)	공격+35, 아이템 강탈
심판의 나이프(さばきのナイフ)	공격+38, 유령계열에 강함
아이스피크(アイスピック)	공격+38, 얼음속성
파멸의 나이프(破滅のナイフ)	공격+40, 콤보 회수+3
아사신대거(アサシンダガー)	공격+50, 즉사추가
피에 젖은 나이프(血ぬられたナイフ)	공격+55, 인간계열에 강함
신속의 소태도(神速の小太刀)	공격+60, 행동+30, 런너추가
포스나이프(フォースナイフ)	공격+65, 사정거리 상승, 와오추가

메이스

아이템	효과
제로로드(ゼロロッド)	공격+0
나무봉(木の棒)	공격+5
군의 경봉(軍の警棒)	공격+7
금속배트(金属バット)	공격+10
광부의 쇠망치(鉱夫のかなづち)	공격+11
성스러운 메이스(聖なるメイス)	공격+20, 유령계열에 강함
이야기꾼의 지팡이(語り部の杖)	공격+22, 혼란치유
파이어로드(ファイヤーロッド)	공격+25, 화염속성
우운의 지팡이(雨雲の杖)	공격+26, 물속성, 무나추가
아이언메이스(アイアンメイス)	공격+29, 행동-10
향나무의 뿌리(香木の根っこ)	공격+33, 마법봉인치유
홈런해머(ホームランハンマー)	공격+36
차원의 지팡이(次元の杖)	공격+38
반짝반짝로드(キラキラロッド)	공격+42, 마법속도증가

아이템	효과
워해머(ウォーハンマー)	공격+43, 행동-10
라시크해머(ラシークハンマー)	공격+50
장군의 지팡이(将軍の杖)	공격+55, 공격시 HP회복
생명의 지팡이(命の杖)	공격+58, 사용시 HP레벨+2
마봉(マー棒)	공격+60, 마법위력레벨+2
정령의 지팡이(精霊の杖)	공격+63, 하르벨추가
헬즈스파이크(ヘルズスパイク)	공격+65, 즉사추가

도끼

아이템	효과
제로액스(ゼロアックス)	공격+0
꺾인 곡괭이(折れたマトック)	공격+5
의식의 도끼(儀式のオノ)	공격+8
핸드액스(ハンドアックス)	공격+10, 이동-3
큰 손도끼(大ナタ)	공격+18, 식물계열에 강함
나무꾼의 도끼(木こりのオノ)	공격+23, 식물계열에 강함
크레프의 낫(クレップのカマ)	공격+25
프로그액스(フロッグアックス)	공격+28
파멸의 도끼(破滅のオノ)	공격+35, 존가추가
용골액스(竜骨アックス)	공격+38, 이동-10
두동강 내는 도끼(まっぷたつのオノ)	공격+41, 즉사추가
버스터액스(バスターアックス)	공격+52, 이동-25
대지의 도끼(大地のオノ)	공격+68, 폭열속성

채찍

아이템	효과
제로채찍(ゼロムチ)	공격+0
가죽채찍(皮ムチ)	공격+9
가시채찍(イバラのムチ)	공격+15
안개가르기채찍(霧裂きのムチ)	공격+20, 부정형계열에 강함
열풍의 채찍(烈風のムチ)	공격+27, 바람속성, 런너추가
작열의 채찍(しゃくねつのムチ)	공격+30, 폭열속성
오로치의 채찍(大蛇のムチ)	공격+33, 독추가
모닝스타(モーニングスター)	공격+40, 이동-15
메기의 수염(ナマズのヒゲ)	공격+43, 물속성
제왕의 채찍(帝王のムチ)	공격+53
포박의 채찍(いましめのムチ)	공격+56, 적의 움직임을 봉인
빛의 채찍(光のムチ)	공격+65

사격무기

아이템	효과
제로수리검(ゼロ手裏剣)	공격+0
장난감 활(オモチャの弓矢)	공격+5
직접만든 다트(手作のダーツ)	공격+7

사냥꾼의 활(狩人の弓矢)	공격+16
아미다트(アーミーターツ)	공격+18
프린트의 활(フリントの弓矢)	공격+20
날치의 활(飛魚の弓矢)	공격+25
카프수리검(カフー手裏剣)	공격+26
천사의 다트(天使のダーツ)	공격+28, HP회복
부메랑(ブーメラン)	공격+33
선인장의 가시(サボテンのトゲ)	공격+38
파이어다트(ファイヤーダーツ)	공격+41, 화염속성
파마의 활(破魔の弓矢)	공격+45, 유령계열에 강함
아이스부메랑(アイスブーメラン)	공격+46, 얼음속성
선더아로(サンダーアロー)	공격+50
디스커스(ディスカス)	공격+53, 곤충계열에 강함
마천부메랑(魔天ブーメラン)	공격+60, 악마계열에 강함
마신수리검(魔神手裏剣)	공격+64, 행동+20

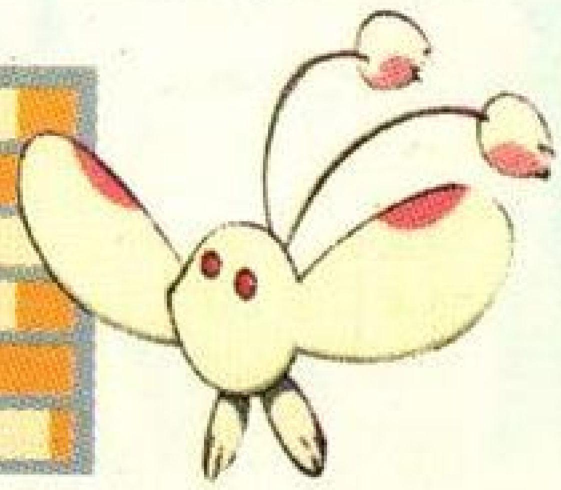
갑옷

아이템	효과
앞치마(エプロン)	방어+1
모험복(冒険服)	방어+2
외출복(お出かけ服)	방어+2
작업복(作業服)	방어+3
스포츠웨어(スポーツウェア)	방어+4
오래된 갑옷(古のヨロイ)	방어+4
가슴받이(むねあて)	방어+6
대나무갑옷(竹のヨロイ)	방어+6
병사의 옷(兵士のフク)	방어+7
쉘아머(シェルアーマー)	방어+8
사관의 옷(士官の服)	방어+9
요정의 로브(妖精のローブ)	방어+10, 혼란 · 수면내성레벨+2
개구리셔츠(カエルシャツ)	방어+10, 물내성레벨+1
인자의 옷(しのびのふく)	방어+10
싸움의 비키니(たたかいのビキニ)	방어+10, 공격+4
큰 갑옷(大ヨロイ)	방어+12
검어의 갑옷(剣魚のヨロイ)	방어+12
비룡의 베스트(飛龍のベスト)	방어+14, 불내성레벨+2
스컬아머(スカルアーマー)	방어+15
카멜레온아머(カメレオンアーマー)	방어+18
사슬갑옷(くさりかたびら)	방어+19
사보텐아머(サボテンアーマー)	방어+21, 기봉인내성레벨+3
플러그슈트(プラグスーツ)	방어+21, 행동+15
다크아머(ダークアーマー)	방어+22
마도사의 옷(魔道使のふく)	방어+23, 전마법내성레벨+1
마법의 갑옷(魔法のヨロイ)	방어+23, 전마법내성레벨+1
밍크코트(ミンクのコート)	방어+25, 취설내성레벨+5
모게족의 옷(モゲ服)	방어+30, 기드전용
워리어 메일(ウォリアメイル)	방어+32, 기술봉인내성레벨+3
마왕의 갑옷(魔王のヨロイ)	방어+32, 전마법내성레벨+2
천사의 로브(天使のローブ)	방어+33, HP약간회복
오라아머(オーラアーマー)	방어+35, 기위력레벨+1
태양의 옷(太陽の服)	방어+45
정령의 갑옷(精霊のヨロイ)	방어+55, HP조금씩회복

회복아이템

아이템 이름	효과범위	회복량
부활의 비석(復活の秘石)		가지고 있으면 한 번만 전투불능회복
비스켓(ビスケット)	우방하나	HP 25
온천달걀(温泉たまご)	우방하나	HP 65
초콜렛(チョコレット)	우방하나	HP 40
사탕과자(砂糖菓子)	우방하나	HP 100
상처약(傷薬)	우방하나	HP 40
온천코코넛(温泉ココナッツ)	우방하나	HP 80
풀떡(草もち)	우방하나	HP 80
벌꿀(はちみつ)	우방하나	HP 100
잡초(雑草)	우방하나	HP 1
절인 생선(魚の干物)	우방하나	HP 40
죽순(竹の子)	우방하나	HP 20
절인 고기(干し肉)	우방하나	HP 60
꼬마도시락(プチ丼)	우방하나	HP 30
약초(薬草)	우방하나	HP 30
흰 살파풀(白いサルファ草)	우방하나	HP 35
영양당근(栄養ニンジン)	우방하나	HP 40
남국바나나(南国バナナ)	우방하나	HP 12
포대(包帯)	우방하나	HP 50
과자세트(おかしセット)	우방하나	HP 10
구급세트(救急セット)	우방전원	HP 60
붉은 약(赤い薬)	우방하나	HP 200
진홍의 비약(真紅の秘薬)	우방전원	HP 150
건강초(げんきそう)	우방하나	HP 80
일곱색깔곤충껍질(なないろ昆布)	우방하나	HP 100
스모크서몬(スモークサーモン)	우방하나	HP 75
원시육(げんじにく)	우방하나	HP 150
레스큐세트(レスキューセット)	우방전원	HP 120







스프리건, 인류를 구할 수 있는가?

스프리건

-루나 버스-

장르:	액션
제작사:	프롬 소프트웨어
발매일:	발매중(6월 17일)
발매가:	5,800엔

스프리건. 고대 문명을 악용하려는 조직에게서 그 유산을 보호하고 봉인하는 것이 목적인 특수 공작원. 남극의 유적에서 펼쳐지는 사투 속에서 달로 이어지는 워프 게이트가 발견된다. 달에 관한 수수께끼는 무엇인가. 스프리건은 인류를 구할 수 있을 것인가?

스프리건이란?

아캄, 그리고 스프리건



「여기에 한장의 석판이 있다. 지나치게 발달하였기 때문에 멸망해버린 초고대 문명의 누군가가 현대의 우리들에게 남긴 경고문이다. 그들은 말한다. '우리들의 유산을 악인의 손에서 지켜라' 라고. 이 경고문을 받아들여 초고대 문명을 봉인하기 위한 조직이 있었다. 그 조직의 공작원을 우리들은 '스프리건' 이라고 부른다」

아캄(ARCAM)은 초고대 문명의 유산을 지키기 위해 결성된 조직. 강력한 조직으로써 군대를 거느리고 있을 정도로 막강하다. 그리고 그 조직의 공작원이 스프리건. 스프리건(SPRIGGAN)이란 뜻은 본디 유적의 보물을 지키는 요정을 뜻한다.

주인공 오오츠키 타츠키(大槻達樹)는 스프리건의 일원이 되어 미션을 해결해 나가면서 점점 초고대 문명의 유산과 관련된 음모에 빠져들게 된다.

조작 방법

기본타입

L1	왼쪽으로 이동
L2	올려다본다
R1	오른쪽으로 이동
R2	내려다본다
↑	앞으로 이동
↓	뒤로 이동
←	왼쪽으로 방향 전환
→	오른쪽으로 방향전환
△	특수 공격
○	일반 공격/이벤트
□	방향/무기/카메라변환
×	점프

아머드 코어 타입

L1	왼쪽으로 이동
L2	올려다본다
R1	오른쪽으로 이동
R2	내려다본다
↑	앞으로 이동
↓	뒤로 이동
←	왼쪽으로 방향 전환
→	오른쪽으로 방향 전환
△	특수 공격
○	일반 공격/이벤트
□	점프
×	방향/무기/카메라변환

King's 타입

L1	왼쪽으로 이동
L2	올려다본다
R1	오른쪽으로 이동
R2	내려다본다
↑	앞으로 이동
↓	뒤로 이동
←	왼쪽으로 방향 전환
→	오른쪽으로 방향전환
△	특수 공격
○	방향/무기/카메라변환
□	일반 공격/이벤트
×	점프

아날로그 패드 대응

L1	왼쪽으로 방향 전환
L2	올려다본다
R1	오른쪽으로 방향 전환
R2	내려다본다
↑	앞으로 이동
↓	뒤로 이동
	← 왼쪽으로 이동
	→ 오른쪽으로 이동
△	특수 공격
	○ 일반 공격/이벤트
	□ 방향/무기/카메라변환
	× 점프

공통 키

셀렉트 버튼	메뉴 열기
스타트 버튼	게임 잠시 멈추기
L+R	주인공의 AM 슈츠의 특수 기능을 사용한다. AM 슈츠 사용시에만 사용 가능

기본 시스템

미션(MISSION)



REPORT

기본적인 미션 내용의 설명을 듣고 미션에 참가할 수 있다.



BRIEFING

기본적인 미션 내용의 설명을 듣고 미션에 참가할 수 있다.

장비(EQUIP)

장착하는 칼, 총, AM 슈츠 등을 선택할 수 있다. 다만 AM 슈츠를 지금 받기 전에는 AM 슈츠를 장착할 수 없다.



AM 슈츠[AM スーツ]

AM 슈츠는 4종류 타입이 있다. POWER, SPEED, DEFENCE, DEFENCE EXTRA의 네가지 타입이다. 파워 타입은 힘을, 스피드는 속도를, 디펜스는 방어력을 올려주고, 각각의 슈츠는 오래 착용할수록 레벨이 오르게 되며, 레벨 3까지 오른다. 다만 DEFENCE EXTRA 타입은 강한 방어력과 무난한 공격, 점프 스피드를 지니고 있는 대신 레벨 업을 할 수가 없다. AM슈츠는 '제로 버스트(ゼロバースト)'를 사용하면 순간적으로 주변 적에게 피해를 주며 각각의 타입의 특성을 일정시간 동안 강화시켜준다.

조정(ADJUST)

스테이터스(STATUS)

현재 상태를 확인할 수 있으며 한 미션을 끝낸 후 얻은 AP에 따라 자신의 레벨을 올릴 수 있다. 어느 한쪽에 치우친 레벨 업보다는 골고루 균형적으로 올려주는 것이 결과적으로는 더 좋다.



■집중력(CONCENTRATION)
집중력을 높여준다. 집중력이 높아지면 명중률과 EP, 그리고 이동력이 상승된다.

■힘(POWER)
힘을 키워준다. 힘이 커지면 HP, 공격력이 상승한다.

■저항력(RESIST)
저항력을 높여준다. 저항력이 높아지면 HP, 방어력이 상승한다.

■정신력(MIND)
정신력을 높여준다. 정신력이 높아지면 HP, EP 그리고 방어력이 상승한다.

CLASS	지금까지 플레이한 성적을 표시해준다. S 클래스가 최강의 클래스(참고로 '오미나에 유우'는 기본적으로 S 클래스이다)
H.P.	기본적인 체력이다
A.C.	이동력
R.C.	방어력
ATK	공격력
E.P.	정신력 수치. 제로 버스트를 발동시키면 이 수치가 떨어지게 된다

SORTIE	지금까지 몇 개의 미션을 클리어 했는가를 나타낸다
FAILED	지금까지 몇 번 미션을 실패했는지를 나타낸다

트레이닝(TRAINING)



기본적인 공격법을 여기에서 익힐 수 있다. 한 스테이지를 겪어야 다음 스테이지로 진행이 가능하다.

STAGE 1 기본 공격을 연습한다. 첫 번째는 목표물을 부순다. 두 번째는 목표물 위에서 점프해서 공격한다. 세 번째는 뛰어가면서 공격한다. 네 번째는 나이프로 공격을 한다. 나이프만으로는 파괴할 수 없기 때문에 마지막 공격은 주먹으로 해야 한다.

STAGE 2 점프를 해서 컨테이너에 올라가 가장 위에 있는 목적지에 도달하여 아이템을 획득하면 된다. 점프를 해서 컨테이너에 올라타는 연습을 할 수 있다.

STAGE 3 균형을 연습한다. 목적지점까지 걸어가서 레이션을 얻으면 된다. 다만 주의할 점은 빨리 가기 위해 뛰어갈 경우에는 다리가 그대로 무너지게 된다.

STAGE 4 판단력을 연습한다. 컨테이너를 타고 올라가 다리를 건너 제어 스위치를 사용해 장애물을 정지시킨 후 목적지점으로 향한다. 움직이는 둥근 컨테이너를 잘 지켜보면서 멈춘 후 컨테이너를 밟고 가운데 높은 컨테이너로 뛰어 올라가면 된다.

STAGE 5 사격을 연습한다. 우선 떠있는 타겟을 맞추면 된다. 시야를 아래위로 잘 조정하는 것이 요령이다. 화면 왼쪽 아래에 'ENEMY' 표시가 떴을 때 잘 조준하여 사격하면 쉽게 맞출 수 있다. 다음으로는 바닥에서 떠오르는 타겟을 맞추는 연습이다. 바로 자신의 발 밑에서 떠오르기 때문에 재빨리 앞으로 달려가서 뒤를 돌아본 후 맞추면 된다.

STAGE 6 종합적인 연습이다. 움직이는 컨테이너를 밟고 올라가 제어 스위치를 작동시키면 바닥에 물이 빠진다. 그 후 바닥에 있는 컨테이너를 부수고 아이템을 얻으면 된다. 다만 물에 빠지면 에너지가 줄어드니 주의.

STAGE 7 실제 적병 2명과 싸우게 된다. 그다지 어렵지 않기 때문에 처음 레벨에서도 쉽게 이길 수 있다.

STAGE 8 특수 공격을 연습한다. AM 슈츠를 장착하였을 때만 연습이 가능하다.

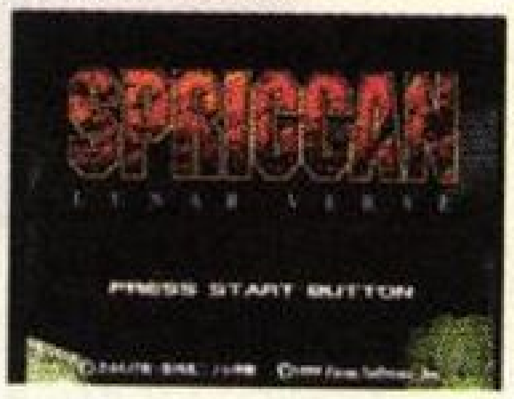
STAGE 9 실전 테스트를 연습한다. 바닥에서 움직이는 유도 지뢰를 주의하여 지금까지 자신을 가르쳐주던 그레험과 싸우면 된다.

SYSTEM

LOAD	저장한 게임을 불러들인다
SAVE	게임을 저장한다
OPTION	게임의 설정을 변경한다
QUIT	타이틀 화면으로 빠져나간다

※ 타이틀 화면 참조

타이틀 화면

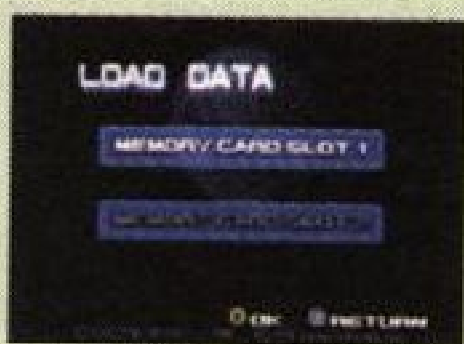


◀스프리건 -루나 버스-

NEW GAME

처음부터 게임을 시작한다. 기본적으로 트레이닝 모드를 거쳐 첫 시나리오로 향하게 된다.

LOAD GAME





자신이 세이브한 데이터를 로드할 수 있다.

기본 화면


▲평상시

■ HP: 체력
■ EP: 제로 버스트를 사용할 수 있는 정신 에너지
■R.Exp.: AM 슈츠를 장착했을 때만 나오는 게이지로써 이 경험치가 오르면 AM 슈츠의 레벨이 상승한다.
■Enemy: 적 에너지. 총을 장착하였을 시에는 적 에너지가 나타났을 때 쏴주면 어느 정도 적중하게 된다.


▲제로 버스트(ゼロバースト)

■발동시: HP, EP, Psycho
■HP: 체력
■EP: 제로 버스트를 사용할 수 있는 정신 에너지
■Psycho: 제로 버스트 발동시, 사용할 수록 게이지가 찬다

※ 제로 버스트 발동시에는 화면 오른쪽 아래에 파란 구슬이 뜨게 된다.



▲옵션



▲키 설정 화면

OPTION

VIBRAITON	ON/OFF	진동을 켜고 끌 수 있다
CAPTION	VOICE&TEXT/VOICE ONLY/TEXT ONLY	캡션을 넣거나 음성을 켜고 끌 수 있다.
BGM	ON/OFF	배경 음악을 켜고 끄거나 크기를 조절할 수 있다.
SOUND	ON/OFF	효과음을 켜고 끄거나 크기를 조절할 수 있다.
CHANNEL	STEREO/MONO	스테레오/모노 조절
CAMERA	AUTO/OFF	카메라의 위치를 자동 혹은 수동으로 변환한다
KEY CONFIG	임의	키를 설정할 수 있다

주인공 소개



오오츠키 타츠키 (大槻達樹)

이 게임의 주인공. 스프리건으로써 과거의 유산을 지키며 시간 속으로 빨려 들어가게 된다.

오미나에 유우 (御神苗優)

원작 스프리건의 주인공. 게임에서는 주인공을 도와주지만 무언가 의심하는 존재로 등장한다. 클리어 후에는 직접 조작도 가능하다.



리티시어 딜

의학 박사. 강한 의지의 여성



의혹의 소녀



그래햄(グラハム)

타츠키의 상관으로 트레이닝 모드에서 많은 기술을 가르쳐 준다. 그리고 언제나 작전에서 지시를 내리지만…

장 잭몬드 (ジャン・ジャックモンド)

오미나에 유우의 파트너. 주인공 타츠키를 도와주는 역할로 등장.



전투시 시스템

ITEM
현재 갖고 있는 아이템을 사용할 수 있다.

WEAPON
무기를 고를 수 있다. 기본적으로 맨손, 칼, 총이다.

MAP
지금까지 자신이 지나온 길을 그려진 지도로 볼 수 있다.

■ 지도 화면에서 키 조작 법

- 방향키: 회면
- 방향키+○: 이동
- L1: 축소
- R1: 확대
- L1+R1: 기본 점으로 복귀

장비 소개

나이프

● ARMY KNIFE



휴대성이 뛰어난 나이프. 칼의 길이가 비교적 짧은 편이고 위력은 그다지 좋은 편은 아니다. 기본적으로 타츠키가 갖고 다니게 되는 나이프이다. 중반 이후 FIGHTING KNIFE가 나오기 전까지는 계속계속 사용해야 하므로 이 나이프를 갖고 실전 감각을 익혀두자.

● FIGHTING KNIFE



아캄의 특제 오리하르콘(정신 감응 금속)나이프. 위력이 대단히 높다. 칼의 길이가 비교적 긴 편이고 위력도 강해서 이 나이프 이외에는 들고 다닐 나이프가 없을 정도이다. 이 나이프가 등장하면 기본적으로 이것을 갖고 다닌다고 생각하면 된다.

총

● BERETTA M8000 COUGER



정통파 총으로 급이 낮은 핸드 건. 위력이 낮은 편이지만 장탄수가 많다. 제일 처음 기본적으로 갖고 시작하는 총으로 COLT M653이 나오기 전까지는 이 총을 사용해야 한다. 하지만 곧 COLT M653이 나오게 되어 그다지 많이 쓰이지는 않는 총이다.

● SIG SAUER P226



위력, 탄수 모두 보통인 핸드 건. 오미나에 유우가 애용하는 총이다. BERETTA M8000 COUGER 보다 좋다라는 것 이외에 별다른 특징은 없다.

● DESERT EAGLE 50 A.E.



명중률은 낮지만, 위력은 대단히 높다. 핸드 건, 탄수가 적고 속사성은 낮다. 50구경답게 강한 위력이 있으며, 관통해서 적을 죽이기도 한다. 위력이 높기 때문에 DESERT EAGLE 50 A.E. 매니아들은 환호할만한 총.

● BZ-P320



대단히 위력이 높고, 넓은 범위의 공격이 가능한 바주카이다. 속사성은 대단히 낮다. 그리고 이것은 마지막으로 나오는 총 계열의 무기이다. 이것이 나오면 다른 것은 들고 다닐 필요가 없다. 한방의 위력도 매우 강하고, 사정거리도 대단히 넓으므로 이 총 등장 이후에는 아무것도 들고 다닐 것이 없어질 정도이다. 여태껏 모아 놓은 포탄 셋트를 충분히 활용할 수 있게 된다.

● WINCHESTER M1897



위력, 명중률 모두 대단히 안정적인 샷 건이다. 넓은 범위의 공격이 가능하지만 장탄수가 매우 적어서 그리 효율적이지 못하다. 주로 손과 칼로 피해를 입히며 가끔 총을 쓰는 플레이어들에게는 괜찮은 총이다.

● GT-4416



위력이 대단히 높고, 탄수도 비교적 많은 편이지만 명중률이 낮은 개틀링 건. 장탄 속도도 무척 빠르기 때문에 권총 같은 감각으로 쏴버릴 수 있는 총이다. 그냥 총으로 긁어버리고 싶다면 이 총을 사용하자. 그야말로 개틀링 건이다.

● SIG SG55



명중률은 낮지만, 속사성이 뛰어난 어설트 라이플이다. 탄수가 많다. 사정 거리도 넉넉하고 위력도 적절하며 장탄 수도 30발이라서 꽤 쓸만한 총이다. 자주 애용하게 될 것이다.

● HECKLER&KOCH G3-A4



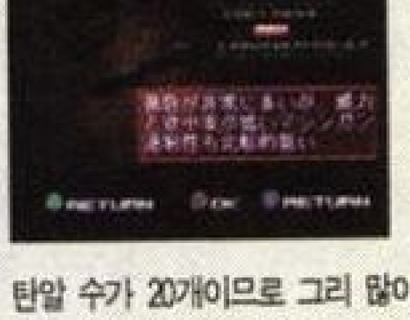
매우 안정적인 성능을 지닌 어설트 라이플이다. 오미나에 유우가 애용하는 총이다. 기관단총 계열 중에서는 가장 성능이 좋다고 할 수 있다. 속사성도 좋고 명중률도 좋기 때문에 총 계열 중에서는 가장 권장할 만하다. 게다가 장탄수도 정확히 20발이라 아이템의 비효율적 소모도 가장 적은 총. BZ-P320이외의 좋은 총을 사용하고 싶다면 당연히 이 총을 사용해야 할 정도로 성능이 좋다.

● COLT M653



위력은 보통이지만, 사용하기 편한 서브 머신 건이다. 명중률은 대단히 높은 편이다. 두 번째 미션에서 등장하기 때문에 BERETTA M8000 COUGER 대신 임시로 쓰기에 좋은 총일 따름이다.

● M60



탄수는 매우 많지만, 위력과 명중률이 낮은 머신 건이다. 속사성도 비교적 낮다. 실제적으로는 딱 한 미션에서만 쓰게 된다. 그건 이 총을 얻은 후 바로 다음 미션에서 바주카를 얻기 때문이다. 물론 취향에 따라 쓰지 않아도 별 문제는 없다. 장탄수가 많아서 좋긴 하지만 총알 상자 하나에 들어있는 최대 탄알 수가 20개이므로 그리 많이 사용할 수 있는 것도 아니다. 그저 머신 건류를 좋아하는 플레이어라면 쓸만한 정도.

AM 슈츠

● DEFENCE



단련시킨 오리하르콘을 사용하였다. 방어력이 높지만, 무겁고 이동이 느리다(특히 레벨업을 할수록 속도가 떨어지게 된다). 보스전에서 막강한 위력을 지니며, 제로 버스트를 발동하면 피해를 입어도 쓰러지지 않고 계속 움직일 수 있다. 이것은 맞는 것에 신경 쓰지 않고 돌진하고 싶은 플레이어들에게 어울리는 AM 슈츠.

● DEFENCE EXTRA



DEFENCE 타입의 AM 슈츠의 개발 테스트 타입. 코드네임은 '레프트(レフト)'. 방어력이 상당히 높고 속도와 공격력이 적당한 타입의 AM 슈츠이다. 다만 최대 단점이라고 하면 레벨이 없어서 아무리 오래 사용을 해도 레벨이 올라가지 않는다는 것이다. 키울 수는 없지만 별 신경 안 쓰고 다닐 수 있는 좋은 AM 슈츠이다.

● SPEED



기계식과 인공근육을 융합하여 고속이동을 가능케 했지만, 공격력과 방어력이 낮다. 레벨1에서는 상당히 버티기 힘들다. 위력도 낮고 그다지 스피드도 빠르지 않다. 하지만… 레벨 2 부터는 속도와 점프력이 대단히 좋아져서 점프력이 기본 상태의 2배 정도로 올라가 미션을 쉽게 끝낼 수 있게 된다. 게다가 레벨 3이 되면 거의 날아다니는 수준이다. 대시할 때도 미끌어지 듯(마치 롤러스케이트를 타듯) 뛰어다니게 되고 점프력도 거의 3배 정도로 좋아져 갈 수 없던 곳도 갈 수 있는 이점이 생기기도 한다. 하지만 보스 전에서는 딱히 방법이 없어서 상당히 고전을 할 수도 있다. 다만 공격기가 화려하게 변하기 때문에 속도 위주의 전법을 펼치는 플레이어들에게 좋은 AM 슈츠다.

● POWER



공격력에 중점을 두었기 때문에 기계식을 채용했지만, 방어력이 낮은 편이다. 공격력이 대단히 높기 때문에 철저하게 공격 위주로 나가는 플레이어들에게 좋다. 레벨이 올라가면 방어력도 조금씩 올라간다. 제로 버스트를 발동하면 공격력이 더욱 강해져서 보스도 쉽게 처리할 수 있을 정도가 된다. 다만 방어력이 워낙 낮기 때문에 한대만 맞아도 꽤 아프다.

장비 일람표

■총

이름	사정 거리	파워	장전수
BERETTA M8000 COUGER	12288	168	15
SIG SAUER P226	16384	260	15
DESERT EAGLE 50 A.E.	16384	520	7
WINCHESTER M1897	16384	210	5
GT-4416	10240	320	15
SIG SG550	20480	231	30
HECKLER&KOCH G3-A4	20480	320	20
COLT M653	36864	126	30
M60	36864	140	100
BZ-P320	36864	980	6

■AM 슈츠

이름	방어력	공격력	속도
DEFENCE LV1	800	240	240
DEFENCE LV2	1200	240	220
DEFENCE LV3	1600	240	200
POWER LV1	300	500	300
POWER LV2	400	882	300
POWER LV3	500	1264	300
SPEED LV1	200	180	360
SPEED LV2	300	180	450
SPEED LV3	400	180	600
DEFENCE EXTRA	1200	240	360

■칼

이름	공격력	길이	특이 사항
ARMY KNIFE	126	320mm	가장 기본으로 등장하는 칼
FIGHTING KNIFE	280	520mm	오리하르콘으로 만들어진 강력한 칼. 원작에서 오미나에 유우가 들고 나오는 칼이다.

■아이템 일람표

레이션(レーション)	체력 회복제. HP가 300 회복된다.
트렁키라이저(トランキライザー)	정신 회복제. EP가 150 회복된다.
총알 상자(銃弾パック)	총알이 최대 20발까지 회복된다.
	※ 자동으로 사용되며 사용하는 총의 장전수가 15발이라 하더라도 15발을 채워주면 아이템이 사용된다.
포탄 셋트(砲弾セット)	특수한 총의 탄수가 6발 회복된다.
여신의 월계수(女神の月雫)	사용자의 정신 에너지를 강제적으로 증폭시켜 발산시킬 수 있다.
	※ 타츠키에게는 별로 효용이 없다. AM 슈츠 특수 공격을 쓸 수 없는 유우의 경우 비슷한 효과를 발휘한다.
취월의 결정(翠月の雫)	다른 사람의 경험치가 담겨 있는 결정. AP를 3 올려준다.
홍월의 결정(紅月の雫)	다른 사람의 경험치가 담겨 있는 결정. AP를 2 올려준다.
벽월의 결정(碧月の雫)	다른 사람의 경험치가 담겨 있는 결정. AP를 1 올려준다.



게임의 기본

이동의 기본

이동은 기본적으로 패드의 십자버튼으로 하는 것이 월등히 편하다. 물론 아날로그 패드 조작도 익숙해지면 상당히 편하겠지만, 그보다는 항상 시점을 변환시킬 수 있는 패드의 십자버튼이 더욱 더 중요하다. 이 게임에서 이동은 기본적으로 앞, 뒤, 왼쪽, 오른쪽으로의 복합적인 이동이다. 이 때문에 시점이 자꾸 망가지게 되는데 항상 방향 변환 버튼을 눌러서 시점을 새로 잡아 주는 것이 중요하다. 이 조작은 자주 하다보면 손에 자동적으로 익히게 된다. 너무 신경 쓰지는 말고 자연스레 익혀나가도록 한다. 또한 L1, R2 버튼의 좌우 대시 이동도 무척 쓸모 있다. 특히 적에게 다가갈 때 직선으로 이동해서 맞으며 다가가는 것보다는 지그재그로 피해가면서 다가가는 것이 접근전 공격의 기본이다.

공격의 기본

공격은 크게 네 가지로 이루어진다. 손으로 하는 일반 공격, 칼로 하는 특수 공격, 총으로 하는 특수 공격, 그리고 손과 칼을 조합하여 만드는 컴비네이션 공격이 있다. 손으로 하는 공격은 컴비네이션 공격의 기본이 되기도 하며, 차후 파워 수치가 높아지면 일반 공격 한방에도 큰 피해를 입힐 수 있으니 근거리에서 우선 급하게 공격해야 할 때는 일반 공격부터 하는 습관을 들여놓자. 근접한 거리에서 여러 명의 적이 있을 때는 칼을 들고 특수공격을 하는 것이 좋다. 칼은 범위도 넓고 땅부터 긁고 위로 쳐 올리는 공격을 하기 때문에 동시에 많은 피해를 입힐 수 있다. 또한 칼이 나가지 않는 거리라면 돌려차기를 하는데 이 또한 강한 공격력과 범위를 자랑하기 때문에 대단히 괜찮은 공격방법 중 하나다. 총은 대부분 원거리 공격에 사용한다. 총알의 수가 그리 많지 않기 때문에 마음대로 쏘아대는 것은 무리이며, 단지 저격으로만 쉽게 쏠 수 있을 뿐이다. 흔히 직접 공격하기 힘든 적이나 천장에 있는 적등을 처리할 때 쓰인다. 컴비네이션 공격은 여러 가지 타입이 있지만 우선 조합은 일반공격 여러 번 후에 특수공격이 연속으로 들어가는 것이다. AM 슈츠와 레벨에 따라 콤보가 달라지므로 여러 가지를 수련하여 사용하도록 하자. 게다가 보스전에서 대단히 막강한 파워를 자랑한다.

탐험의 기본

제작사가 프롬이라는 것을 잊어서는 안 된다! 프롬의 게임답게 맵은 복잡하게 생기고 난해하게 느껴지지만 실제로 플레이 해보면 공략 루트는 의외로 단순하다는 것을 알 수 있다. 하지만… 프롬이 머리를 아프게 만드는 이유는 바로 아이템에 있다. 3분이면 끝날 스테이지를 아이템을 다 찾기 위해서 빙빙 돌다가 20분을 넘기는 경우가 허다하게 발생한다. 아예 갈 필요조차 없는 길도 아이템 하나를 두어서 꼭 가게 만들고야 만다. 최단 거리 루트는 본 공략에서 최대한 다루었기 때문에 게임 화면상의 맵과 공략의 지도를 같이 펴놓고 보면 쉽게 이해할 수 있을 테지만, 아이템은 문제가 다르다. 아이템을 얻기 위해서는 조금이라도 의심나는 곳은 모두 뒤져봐야 한다. 그것이 프롬의 게임이다. 뭔가 쓸 데 없는 것 같은데 조작할 수 있는 곳이라던가, 갈 수는 있을 것 같은데 가지 못한다던가 하는 곳에는 필히 아이템이 숨어 있다. 결정들의 경우가 대부분이어서 자신의 캐릭터를 강하게 키우고 싶다면 반드시 뒤져야만 한다. 또한 최대한 빨리 클리어 할 수록 미션 클리어 시에 A. P. 수치가 높아지므로 그것에도 신경을 써야 한다. 이 점을 주의하고 진행하도록 하자.

스토리 공략

프롤로그

여기에 한장의 석판이 있다. 지나치게 발달하였기 때문에 멸망해버린 초고대 문명의 누군가가 현대의 우리들에게 남긴 경고문이다. 그들은 말한다. "우리들의 유산을 악인의 손에서 지켜라"라고. 이 경고문을 받아들여 초고대 문명을 봉인하기 위한 조직이 있었다. 그 조직의 공작원을 우리들은 '스프리건'이라고 부른다.



석판▶

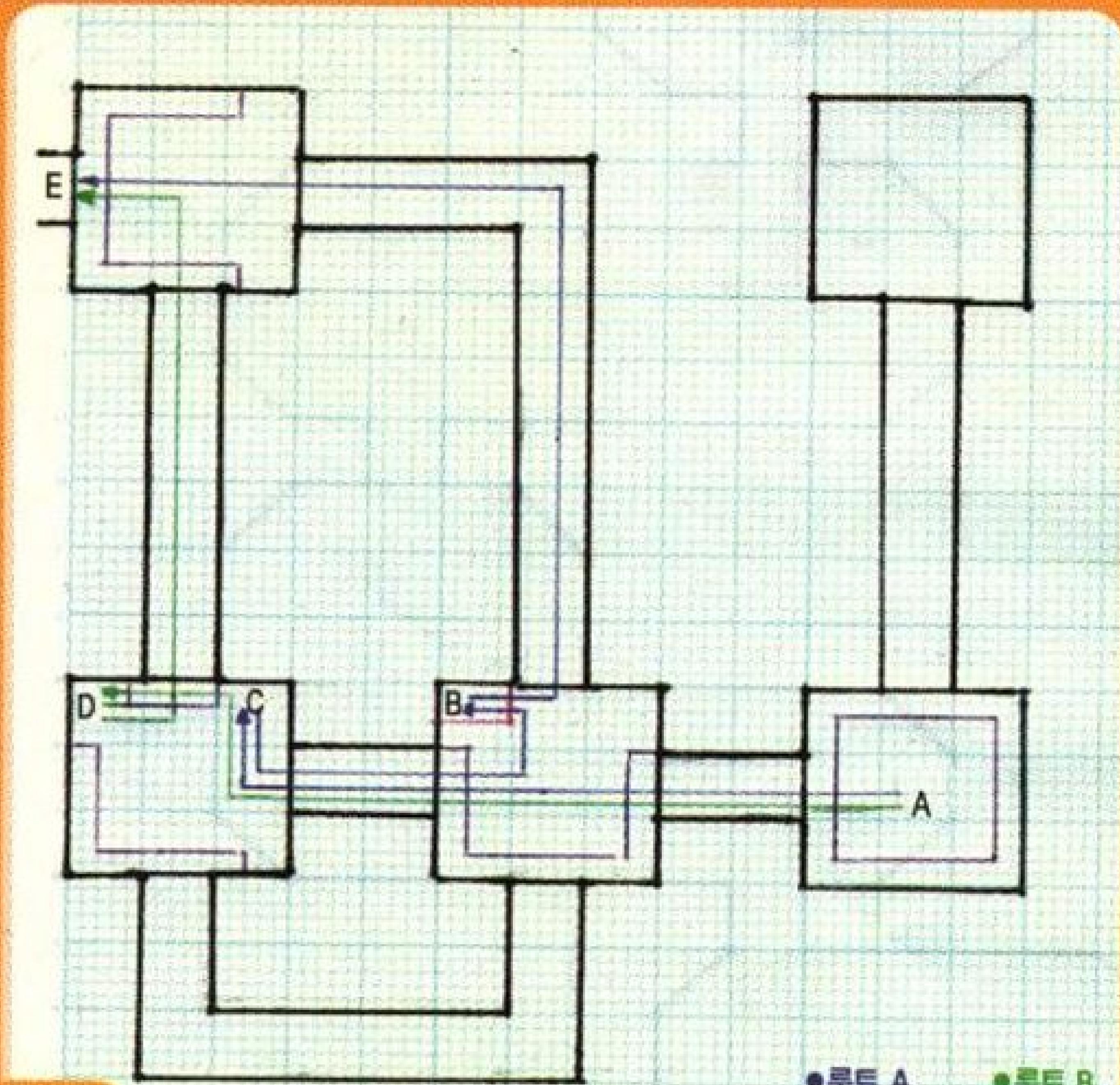






미션 1

ESCAPE FROM A LAB. ~연구소에서 탈출하라



지도 1

그래험: *…의 탈취가 이번 목표이다. 스프리건이 되길 바란다면 이 정도는 쉽게 해낼 수 있을 것이다. 만약 발각되었을 경우에는 조심해서 도망쳐라.*

적 1: *후후 어디 숨어있나 내게서 도망칠 수 있을 줄 아냐?*

적 2: *여기 있으려나*

적 1: *아마 이 근처에 숨어 있겠지*

적 2: *옆으로 비켜*

그래험: *수비는 어떤가? 뭐라고 발각됐다고? 그렇다면 한시라도 빨리 도망가라.*

무언가를 탈취하러 왔지만 발각된 타츠키. 도망가는 것이 상책이다. 기본적으로 첫 번째 미션이기 때문에 무척 쉽다.



▲가고는 싶지만…

시작 지점의 적 두 명을 처리하면 레이션과 총알 상자를 한 개씩 얻을 수 있다. 하지만 컨테이너 위에 올라가 위를 바라보면 무언가 있을 것 같지만 갈 수가 없다. 다만 한 번 클리어를 해서 오미나에 유우로 진행을 할 경우나 SPEED 타입 AM 슈츠 레벨 3에서는 점프를 하면 가볍게 갈 수가 있다.

기본적으로 탈출하는 방법은 두 가지가 있다. 〈지도1〉의 루트를 참조하여 두 가지로 나눠 설명하도록 한다.

루트 A

우선 B 지점으로 향한다.



B 지점으로 향하는 길 앞에는 조그만 철문이 있는데 가볍게 부셔진다.



B 지점으로 오던 도중 E 지점에 있는 철망과 그 안의 환풍구를 보았을 것이다. 그러나 그 철망을 부숴 봤자 환풍기에 가로 막혀 통과하질 못 한다. 그 곳을 통과하기 위해서는 창고 안의 모든 전원을 파괴해야 한다. 우선 B 지점에 있는 '창고 안 주전원 패널(倉庫内主電源パネル)'을 파괴한다. 그러자 '발전 시스템에 이상이 발생, 비상 전원 작동'이란 메시지가 들린다. 즉 이 창고에는 C 지점에 비상 발전 장치가 있다. 이것을 파괴한다.



이 장치를 파괴하면 모든 전기 시설이 멈추게 된다(그럼에도 불구하고 B 루트에서 설명하게 될 크레인 장치는 작동한다!). 이제는 E 지점을 통과하여 환풍기를 지나갈 수 있다.



▲원래는 이런 것이…



▲이렇게 작동이 멈춘다

그 다음에는 가볍게 길을 따라 직진하면 된다. 중간에 무인 기관총이 있지만 재빨리 뛰어서 통과하면 맞지 않는다.

E 지점 앞에 보면 그 자리를 지켜고 있는 병사가 한 명 있다. 무슨 일이 있어도 꼭 죽여야 한다. E 지점에 있는 록 해제 장치(ロック



解除装置)를 해제하기 위해서는 카드키(カードキー)가 필요하기 때문이다.



록 해제 장치 앞에서 카드키를 사용하면…



'시스템을 해제합니다'라는 안내와 함께 왼쪽의 문이 열리게 된다. 가볍게 통과를 하면 첫 번째 미션은 끝이다.

루트 B



C 지점을 지나 B 지점으로 향하면 크레인 제어장치(クレーン制御装置)가 있다. 이 크레인을 작동하면, 컨테이너가 여기에서





이 위치로 이동하게 된다. 그 다음 그 컨테이너를 잡고 올라간다.



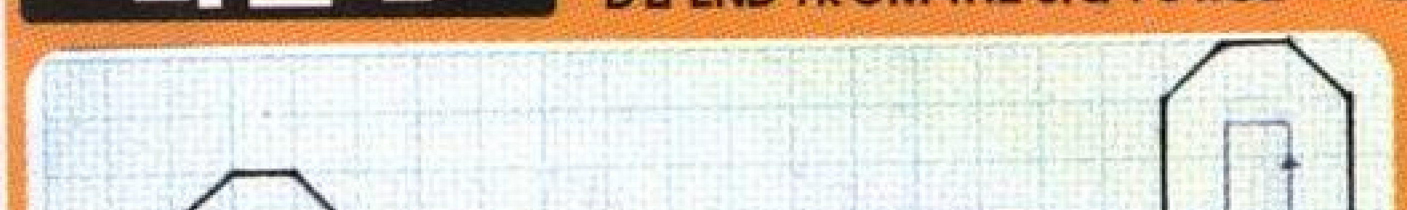
그 왼쪽 난간 위로 올라가면 문이 있다. 그 문을 통과해서 가도록 하자. 문을 통과하면 자동 조준 기관총과 병사가 있지만 역시 자동 조준 장치는 무시하고 병사만 해치우고 통과하도록 하자. 그렇게 통과하면 역시 E 지점이 있는 방으로 도착하게 된다. 나머지는 루트 A와 마찬가지로 행동하면 통과. 실제로 더 빨리 통과할 수 있는 것은 루트 B이다.

그래험: 일의 성과는 들쑤치고 발각되지 말라고 했잖나! 은밀하게 임무를 수행하는 것도 스프리건에겐 필요한 일일세. 어째서 일을 그렇게 시끄럽게 처리하는 게지? 자네는 지금 테스트를 받는 중이네! 이번처럼 계속 그러면 스프리건이 되는 건 포기하는 게 좋아!

임무를 완수했지만 발각되어 문제가 생긴 것을 문제시 삼는 그래험. 어쨌든 첫 번째 미션은 간단하게 해결.

미션 2

DEFEND FROM THE U.S. FORCE~미군 부대를 막아라



지도 2

그래험: 이번에는 아캄이 관리하는 현자의 돌 채굴장을 호위하도록 해라. 현자의 돌이란 것은 자연계에는 존재하지 않고 유적 주변에서만 드물게 발견되며 희소가치가 높고 정신 감응 금속(오리하르콘: オリハルコン)을 정제하기 위해 꼭 필요한 것이다. 오오… 그러고 보니 너는 정신 감응 금속과의 상성이 무척 높았군. 그 점에 대해서는 네가 더 잘 알고 있겠지. 현재 그 정신감응금속을 사용해서 신형 AM 슈츠를 개발중이란 걸 알고 있나? 아캄의 기술 연구를 위해서도 현자의 돌은 꼭 필요하네 자. 빨리 현지로 향하게!

AM 슈츠의 개발을 위해서 정신 감응 금속 오리하르콘이 필요하다고 한다. 현자의 돌 채굴장 보호를 위해 출발.

장: 들리나? 어이 응답해라. 아까 발굴대에서 연락이 왔다. 찾고 있던 현자의 돌을 무사히 찾았다더군. 젠장 내가 여기 있다고 명하니 있지 말라구! 오 이런. 내 소개가 늦었군. 나는 장 잭몬드. 스프리건인 장 잭몬드지. 아캄에 있다면 한번 쯤은 내 이름을 들었겠지?

그때 갑작스런 폭발과 함께 발굴현장으로 통하는 길이 막힌다.

***장:** 길이 막혔군! 어느 녀석인진 모르겠지만 벌써 알아냈나? 어쨌든간 발굴 현장으로 가! 나도 바로 가도록 하지. 서둘러!! 막힌 길은 알아서 하라구! 발굴 현장에서 쓰던 폭탄이 있을테니 그걸 쓰라구!*

발굴 현장으로 가는 길이 막혔다. 그 길을 뚫기 위해서는 발굴 현장에서 쓰던 폭탄이 필요하다. 그 폭탄은 〈지도 2〉의 A 지점으로 가면 얻을 수 있는데, 다만 B 지점으로 가는 입구 앞에서 바주카를 들고 있는 적이 나타난다. 그 적은 무척 강하고 원거리 공격을 가하므로 미리 들어가기 전에 총을 장착하고 가는 것이 좋다.



역시 B 지점 앞의 입구도 그 적의 공격으로 막힌다. 총으로 쏘아서 간단히 죽이고 지도에 표시된 루트를 따라 A 지점으로 향하자. A 지점에는 역시 바주카를 들고 지켜고 있는 적이 있다.



그 적도 강력한 바주카로 공격을 하므로 조심히 다가가서 죽이면….



C-4 폭탄을 얻을 수 있다.



또한 B 지점에 있는 상자에서 C-4 폭탄을 얻을 수 있다. 만약 실수를 해서 C-4 폭탄을 잘못 쓰게 되더라도 A 지점에 가면 다시 적이 있고 죽이면 역시 다시 폭탄을 얻을 수 있다.



가로막힌 통로 앞에서 폭탄을 설치하면….



길을 가로막고 있던 통로가 뚫린다. 그





▲그러나…

다음 처음 시작 지점의 막힌 통로에서 같은 요령으로 폭탄을 설치한다. 그러면 갈 수 없었던 채굴 현장으로의 길이 뚫리게 된다. 그 다음은 길을 따라 가면 OK!

그러나 이미 적은 현자의 돌을 탈취해 헬기를 타고 도망가려 하고 있었다.





▲그때 장이!

장이 바주카를 들고 나타나 날아가는 헬기를 격추시킨다.

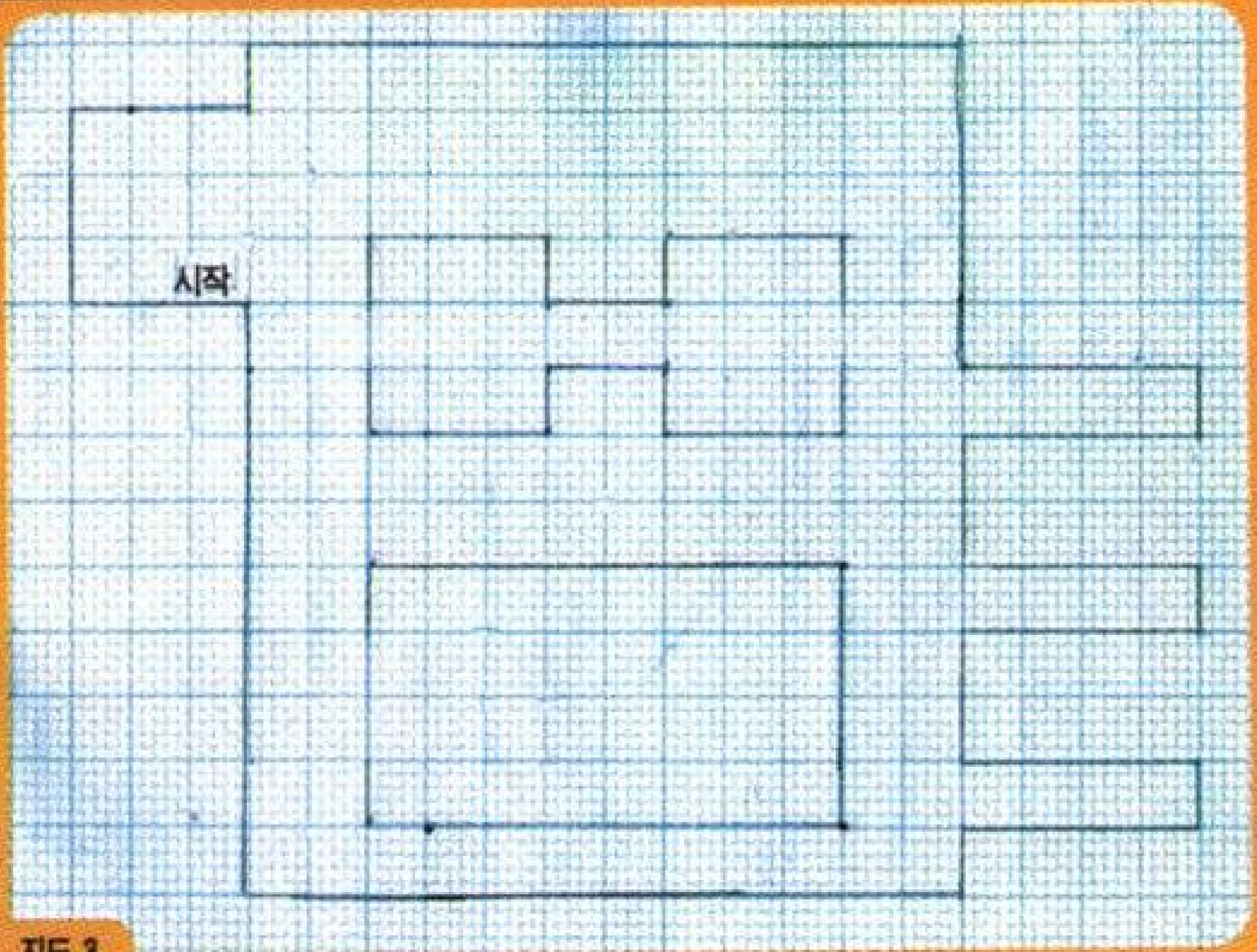
***장:** 어이 이제 왔나?*

***그래험:** 상대는 미군이었던 것 같군 대체 어째서 미군이… 음 그건 조사해보도록 하지. 그건 그렇고 스프리건의 장 잭몬드가 같이 있었다더군. 어때? 여러 가지로 도움이 되겠지? 녀석은 스프리건 중에서도 오미나에 유우와 1, 2위를 다투는 뛰어난 녀석이니까 말야. 너도 언젠가 그들처럼 훌륭한 스프리건이 될 수 있을 걸세.*



무척이나 쉬운 미션이다. 다만 처음엔 적의 바주카와 헬기에서 쏘아대는 폭탄에 자주 당하는데 이는 조작이 미숙해서이므로 조금 더 익숙해질 필요가 있다. 나중에는 너무 쉬워서 이벤트 신이 많음에도 3분내에 클리어가 가능해질 정도이다. 어쨌거나 미션 2 역시 가뿐하게 클리어.

미션 3 ~TAKEBACK THE ARTIFACT~ 유물을 되찾아라



지도 3

그래험: 이번 임무는 네게 딱 어울리는 것이다. 어떤 항구의 창고에서 도굴품을 암시장으로 넘기기 위한 거래가 있다고 한다. 그 중에 멕시코 유적에서 발견된 오파츠(オーパーツ)가 포함되어 있는 것 같네. 자네는 그걸 저지하고 그 도굴품을 회수하게. 정보에 의하면 경비는 엄중하고 그 중에는 돈으로 고용된 용병까지 있다고 하니 조심하길 바라네. 이전처럼 실수하지 말게. 알았나!

해변에 도착한 타츠키.

그래험: 드디어 도착했나. 도굴품이 담겨 있는 컨테이너를 모두 뒤지던가 운반책을 처치하도록 해라. 그러나 강한 충격을 주지 말도록 하게.

도굴품을 밀 반출하려는 적을 처치하기만 하는 간단한 미션이다. 5번째 미션과 더불어 가장 쉬운 미션. 처음 시작에는 보스가 어려울 수도 있다.


▲오파츠

특별한 점은 없다. 운반책을 처리하거나 창고 안의 상자를 파괴하면 오파츠가 나온다. 다만 운반책을 잘못 죽이면 운반책이 들고 있던 상자가 그냥 터지게 되고 창고 안의 상자를 찾아야만 한다. 그다지 신경 쓰지 말고 창고 안의 모든 상자를 부수면서 아이템과 오파츠를 얻는다. 오파츠를 얻은 뒤 창고 밖으로 나오면 보스가 갑자기 나온다.

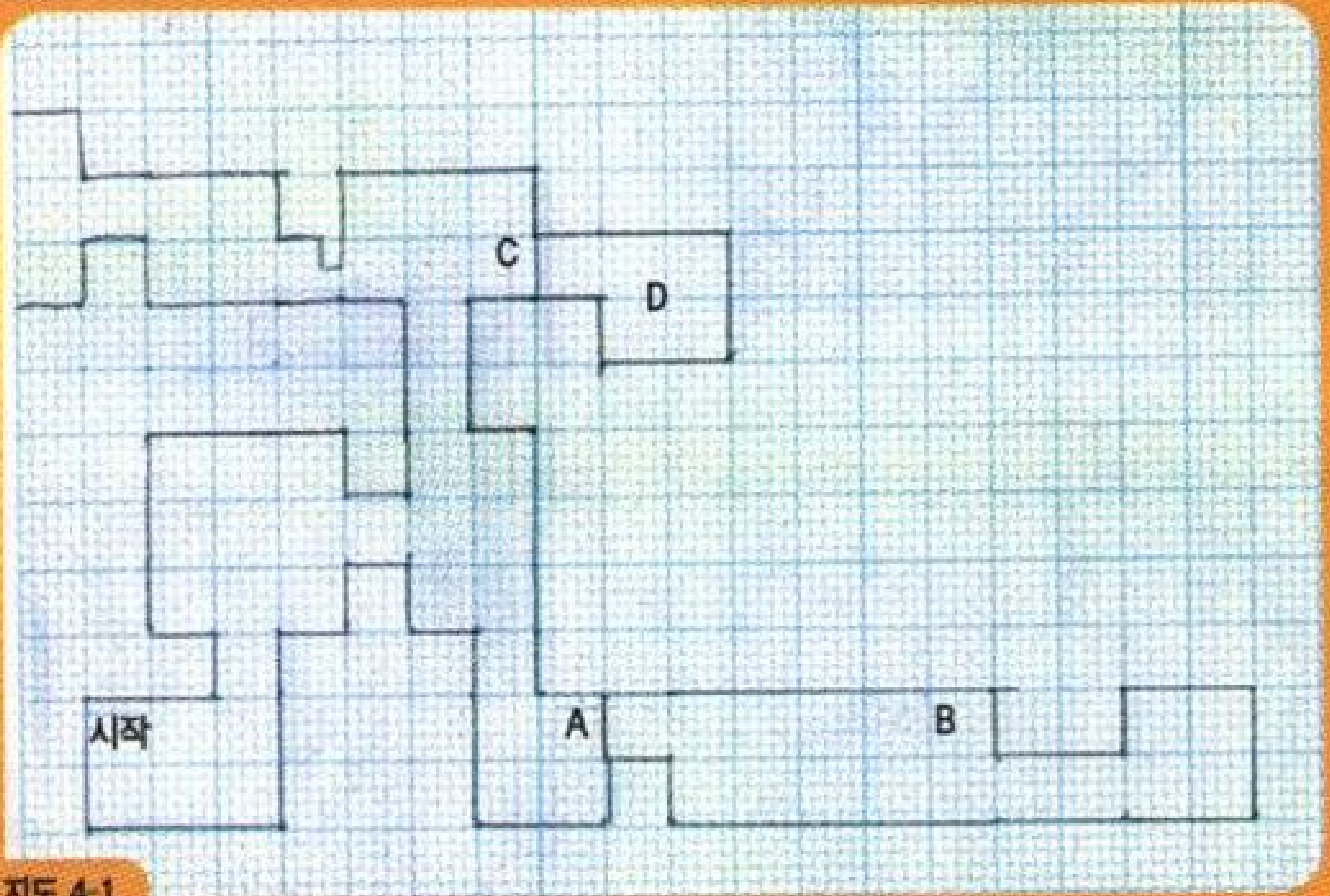

▲별 볼 일 없는 보스

그리고 별 볼 일 없는 보스와 대전을 하게 되니 가볍게 처리하자.

그래험: 좋아 잘 했다. 네가 회수한 것은 아캄에서 분석하고 잠시 보관되지. 그 후 본사 지하 금고에 옮겨지게 될 것일세. 수고했네. 천천히 쉬도록 하게. 그리고 학교는 꼭 가도록!

할말이 없을 정도로 쉬운 미션이다. 단지 창고에 들어가서 오파츠를 찾고 밖으로 나와서 싸우면 된다. 그 이상도 그 이하도 아니므로 천천히 아이템을 얻고 적당히 보스를 깨면 세 번째 미션 역시 쉽게 클리어.

미션 4 INVESTIGATION ON THE SEABED ~ 해저에서의 조사



지도 4-1

그래험: 아캄이 관리하는 유적에 누군가가 잠입했다는 정보가 들어왔네. 자료에 의하면 이 유적은 조사가 일단 종료되어 현재는 봉쇄중이며 이전에 실시한 조사에서는 특별한 것은 발견되지 않았다더군. 잠입자의 목적이 무엇인지는 모르겠지만 너는 그 침입자의 정체와 목적을 확인해 보게.


▲충분히 주의를…

그래험: *어디에 침입자가 있을지 모르니 항상 조심하게나.*

이곳부터 난이도가 조금씩 상승하기 시작한다. 엄밀히 말해서 진정한 미션은 이곳에서부터라고 말 할 수 있다. 우선은 좌우를 돌아보자. 옆에 있는 물에 빠질 경우 에너지가 절반으로 줄어들게 되니 조심하도록 하자. 여기서부터의 미션에서 물은 세 종류로 나뉜다. 들어가도 되는 물, 들어가면 에너지가 반으로 줄어드는 물, 들어가면 죽어버리는 물이다. 대체로 높이에 따라 다른데 대부분 눈치로 파악할 수 있으니 자세히 보고 물을 지나갈 때는 신중히 하도록 하자.



▲모든 얼음은 부술 수 있다

모든 얼음은 부술 수 있다는 사실을 명심하자. 그리고 모든 기둥도 부술 수 있다. 왠지 허술해 보이는 벽도 부술 수 있다.

우선 〈지도 4-1〉을 보면서 밖으로 나간다. 지도에 적혀있는 포인트대로 따라가다 보면 A 지점이 나온다.



▲왠지 허술해 보이는 벽

왠지 허술해 보이는 벽이다. 가볍게 주먹으로 부숴보자. 그 벽을 부수면 길이 뚫린다.



▲미끄러지는 계단

그리고 B 지점으로 가면….

얼음 때문에 미끄러져서 올라갈 수 없는 계단이 있다. 하지만 모든 얼음은 부술 수 있다. 사진의 위치로 옆으로 돌아가서 가볍게 부수면 얼음이 깨지고 올라갈 수 있다.



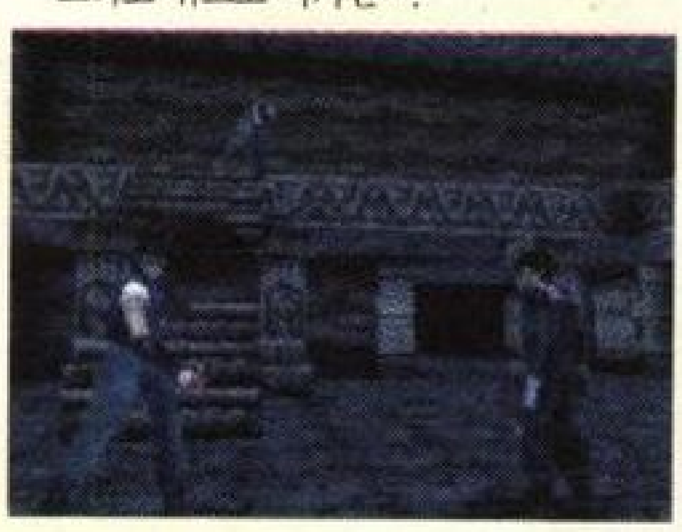
▲막혀 있는 벽

C 포인트로 가면 역시 허술한 벽이 있다. 가볍게 부수면 D 포인트에 '초승달의 진(三日月の陣)'이 있다. 그 위에 잠시 올라가 준다.



▲'초승달의 진(三日月の陣)' 위에서 잠시 휴식

그리고 밖으로 나가면….



장: *멍하니 있지마 오미나에. 정말 네 녀석은 내가*



없으면 벌써 수 만 번은 죽었을 꺼다. …아니 너는?

유우: *저녀석은 바보야.*

장: *뭐라고!?*

유우: *너 말이야… 아냐… 아무래도 우리들 말고도 누군가 있는 것 같군. 임무를 방해해서 미안하군. 그럼 가자 장.*

장: *어, 어이! 오미나에!*

유우: *됐으니까 가자구. 그럼… 아 그리고 그게 도움이 되겠지? 우리들에겐 필요 없을 테니 네게 주지. 그럼 나중에 보자.*



▲워프존(ワープゾーン)

그리고 '보름달 조각(満月の缺片)'을 손에 얻게 된다. 이것이 있어야 워프를 할 수 있다. 다시 D 포인트로 가면 어느새 '초승달의 진'이 '워프존(ワープゾーン)'으로 바뀌어 있다.

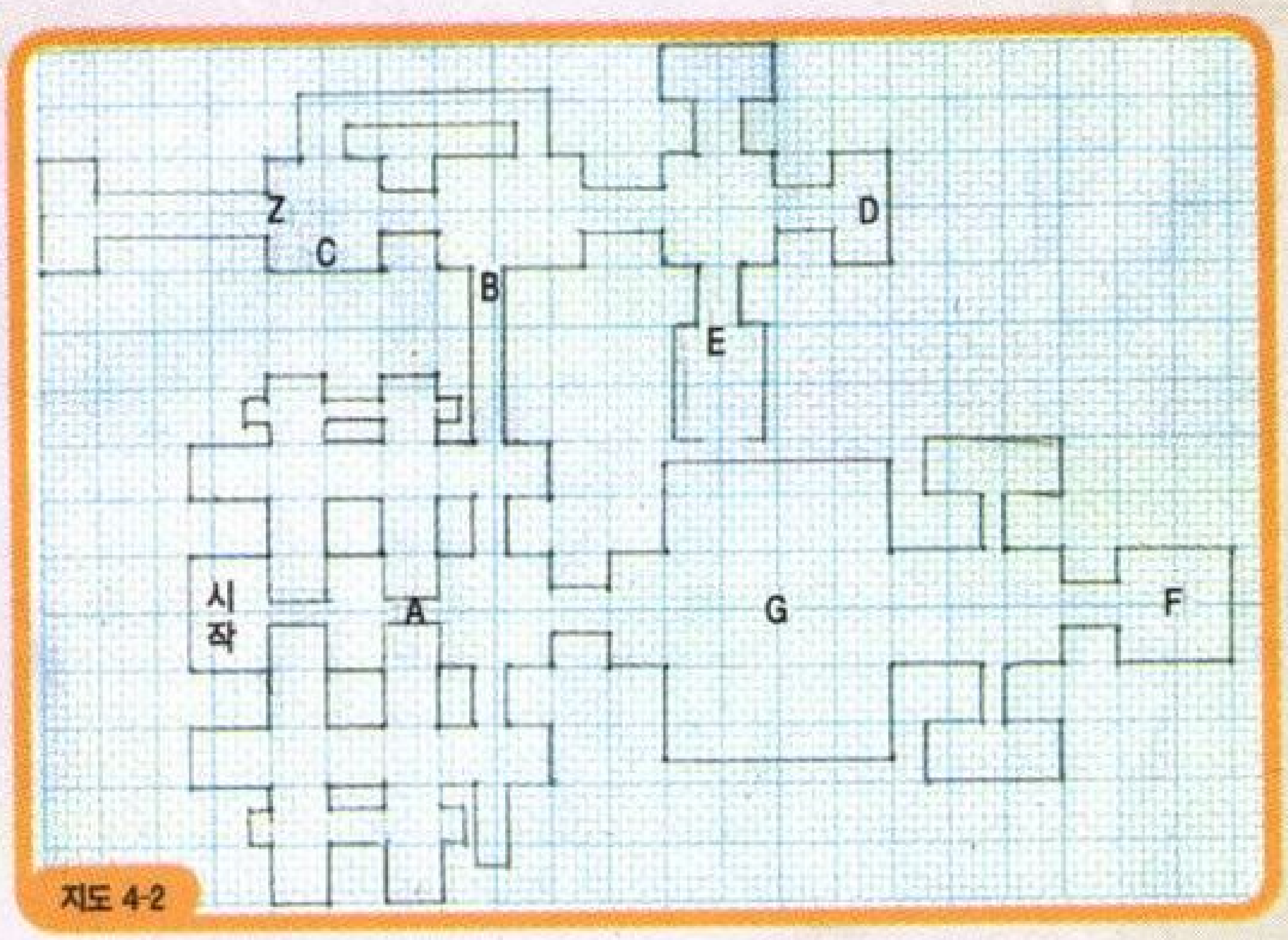


▲워프!

그 자리에서 '보름달 조각'을 사용하면 워프를 할 수 있다.

최단거리는 바로 지도에서 C 지점으로 가는 것이다. 그러면 바로 아무 것도 하지 않고 최단 시간 내에 미션 4-1을 클리어 할 수 있다.





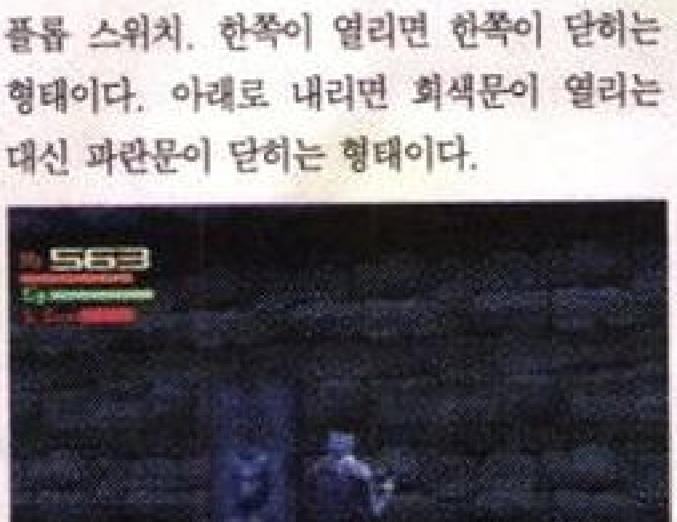
지도 4-2

※ Z 지점은 문으로 막혀 있는 것 같지만 잘 보면 조금 빈틈이 있기 때문에 통과할 수 있다.

〈지도 4-2〉의 지점의 얼음을 부수면 '수문의 열쇠(水門の鍵)'를 얻을 수 있다. 나중에 수로에 가득 차 있는 물을 빼는데 사용하게 된다.



다음 B 지점으로 향하면 '레버(レバー)'가 있다. 그것을 작동시키면 밑으로 내려가며 문이 회색문이 열린다. 이것은 즉 플립 플롭 스위치. 한쪽이 열리면 한쪽이 닫히는 형태이다. 아래로 내리면 회색문이 열리는 대신 파란문이 닫히는 형태이다.



C 지점에 가서 파란 레버를 누르면 위로 가면서 파란 문이 열리고 회색 문이 닫히게 된다. 다시 D 지점으로 가서 파란 레버를 누르면 E 지점의 문이 열리면서 올라가는 계단이 나온다.



▲계단 위로 올라가서 왼쪽 구멍으로!

계단을 바로 올라가면 문이 나온다. 그 쪽에서 왼쪽 구멍으로 빠지면 길이 더 가깝다. 오른쪽으로 빠질 경우 징검다리를 열심히 뛰어 올라가야만 한다.



다시 밑으로 내려와 F 지점으로 가면 수문을 통제할 수 있는 '수문 조정 장치(水門の臺座)'가 있다. 그곳에서 '수문의 열쇠(水門の鍵)'를 사용하면 여태껏 물이 가득 차서 들어갈 수 없었던 G 지점(워프 존)으로 갈 수 있게 된다. 역시 워프존에서도 아까와 마찬가지로 '보름달 조각(満月の缺片)'을 사용하면 워프 하게 된다.

〈지도 4-2〉의 부분에서는 위에 소개한 방법 말고도 조금 다른 방법이 있다. 정확한 위치에 착지가 가능한 점프에 자신 있는 분들은 바로 워프 존이 있는 G 지점으로 간다. 그러면 물이 차 있어서 내려갈 수가 없다. 하지만 그렇다고 해서 못할 건 없다. 솟아 나온 기둥을 밟아서 지나가면 바로 F 지점으로 갈 수 있기 때문에 바로 G 지점으로 돌아가 워프할 수 있다. 이것이 최단 루트이다.



여자: 뭐야 이거? 어찌 된 거야? 이렇게 하면 열리는 거 아니었어? 전혀 이야기가 다르잖아…. 누구야!? 아무래도 방해꾼이 들어온 거 같군.

약간 강한 적이지만 좁은 길이란 점을 이용해서 공격하면 그리 어렵지 않다. 그저 총알을 아껴뒀다가 이 여자 보스가 이동하기 전에 먼저 쏘기 시작해 움직이지도 못하게 만들어 전부 먹여주면 끝이다.

여자: 이 내가 지다니….



다음 문 앞에 가서 '보름달 조각'을 다시 사용하면… 문이 열린다.



▲미션 4 보스

보스: 나는 주어진 명령을 지킬 뿐….

접근전을 하면서 최대한 재빨리 공격을

해서 적의 공격을 봉쇄하며 공략하도록 하자. 보스의 3연타 공격은 막강하다. 손 연타가 매우 막강하니 자주 사용하자. 레이션이 넉넉하다면 지금까지 만들어 왔던 컴비네이션 어택을 사용하기에도 매우 좋은 상대이다.


▲단상에서 무언가 공 같은 것이 나타난다


▲그리고 저 아이는?

보스: *알았나 절대 우리들과 같은 길을 걸어서는 안~된~다.*

그래험: *침입자의 정체와 목적을 조사하라고 했잖은가! 그 전에 쓰러뜨려서 어쩔 셈이냐! 어쨌든간 회수한 것이 뭔지는 모르겠지만 분석하도록 하겠네. 좀 더 상황을 판단하고 행동해라! 알았나! 그리고 신형 AM 슈츠의 프로토 타입이라 할 수 있는 베타 버전이 나왔으니 시험 삼아서 사용하도록 하게.*

〈지도 4-2〉의 지도를 보면 대단히 난해하지만 아이템을 얻지 않고 클리어만 하려면 대단히 간단하게 클리어 할 수 있다. 아이템을 먹기 위해서는 난해한 맵을 전부 돌아다녀야 하므로 취향에 따라 고르도록 하자. 보스가 생각 외로 짜증이 날 수도 있으니 여기서 조작감을 제대로 익혀두는 것이 좋다. 레이션은 항상 최대한 모아서 힘든 보스에서는 레이션으로 밀어 붙이는 용으로 사용하자. 조금 힘들지만 무난하게 네 번째 미션도 클리어.

미션 5 ~DRIVING BACK THE NINJYA~닌자들을 물리치다

그래험: *이번 임무는 호위이다. 이전 자네가 회수한 오파츠의 분석이 끝났기 때문에 아캄 본사의 지하 금고로 이송하여 봉인되게 되었다. 하지만 아무래도 다른 조직이 그 오파츠를 노리고 있다더군. 그래서 호위 요청이 들어왔네. 뭐 신형 AM 슈츠를 테스트하기에는 좋은 기회이니 가볍게 끝내고 오게!*


▲이송중인 트레일러


▲그리고 그 안에는…

운전수: 역시 왔군 제대로 호위해줘!

운전수: *더이상 못 견뎌!!!*





아주 단순한 미션이다. 주변에 나타나는 닌자들을 하나하나 처치하면 미션은 끝난다. 다만 적을 빨리 처리하지 못 할 경우 트레일러가 폭발하고 미션이 실패로 끝난다. 그것은 적이 트레일러를 공격하기 때문이다. 될 수 있는 한 트레일러 주변을 돌아다니며 재빨리 적을 처리하자. 적을 처리하면서 아이템을 챙기는 것도 잊지 않는데 자신이 떨어진 자동차 안에도 아이템이 있다는 것을 잊지 않도록.



운전수: *아무래도 녀석들도 포기한 듯 싶군. 수고했네.*

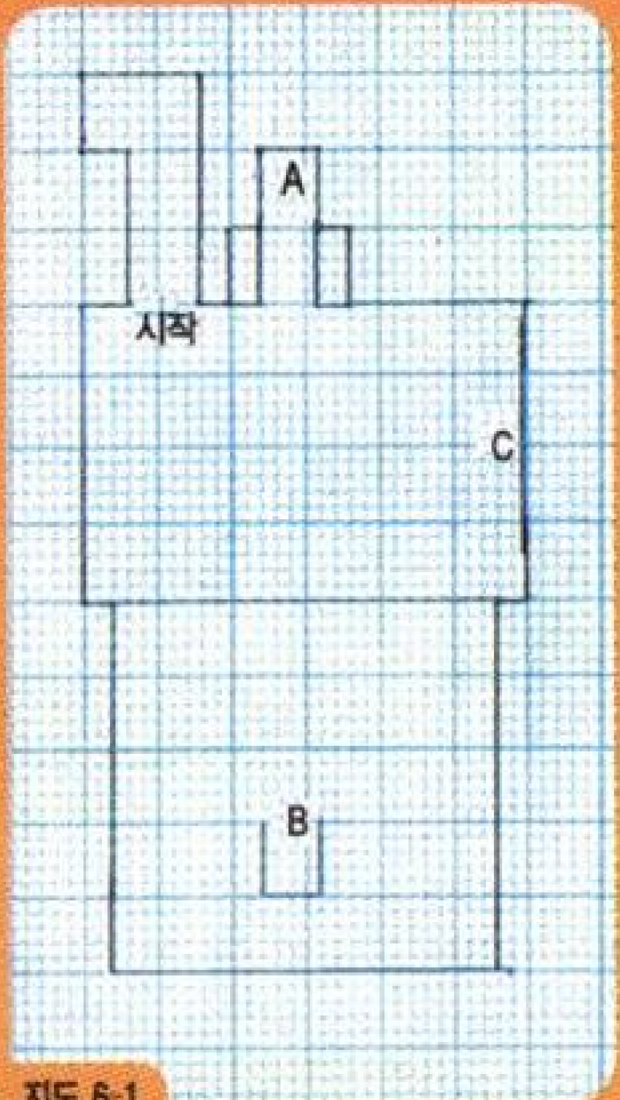
그래험: *무척 힘들었나보더군. 하지만 이 정도도 못 하면 스프리건이 될 수 없네! 앞으로도 열심히 하게! 그런데 신형 슈츠의 특수 기능 '제로 버스트(ゼロバースト)'는 써봤는가? 제대로 테스트 결과를 보고해 보게!*

너무나 간단한 미션이라 더 이상의 설명도 필요 없을 정도이다. 적이 트레일러를 부수는 소리가 들리면 바로 트레일러로 다가가 적이 더 이상 트레일러를 부수지 못하도록 하자. 다 끝내놓고 적에게 트레일러가 부숴지게 되면 너무나 허무해서 전의를 상실하게 된다. 주의하자.

> 제로 버스트는 L1+R1을 동시에 누르면 발동된다. 발동하는 순간은 무적상태가 되며 주변의 적에게 충격파를 준다. 화면 오른쪽 아래에 파란 공이 뜬 상태에서는 일시적으로 입고있는 타입의 AM슈츠 파워를 더욱 증대시켜준다.

미션 6

~EXPLORE AN UNKNOWN RUINS~ 미지의 유적을 탐험해라



지도 6-1

***그래험**: 이번 임무는 유적 탐색이다. 네게는 처음인 거 같군. 먼저 간 조사대에 의하면 함정이 많은 유적이라더군. 그것을 해제하고 그들에게 길을 열어주는 것이 유적 탐색의 최대 목적이다. 확실히 염두해 두고 행동하게.*



우선 〈지도6-1〉에 A 지점의 램프를 파괴하면



C 지점의 석상의 눈의 불길이 하나 사라진다.

B 지점의 큰돌을 파괴하면 역시 램프가 있다. 이것을 파괴하면







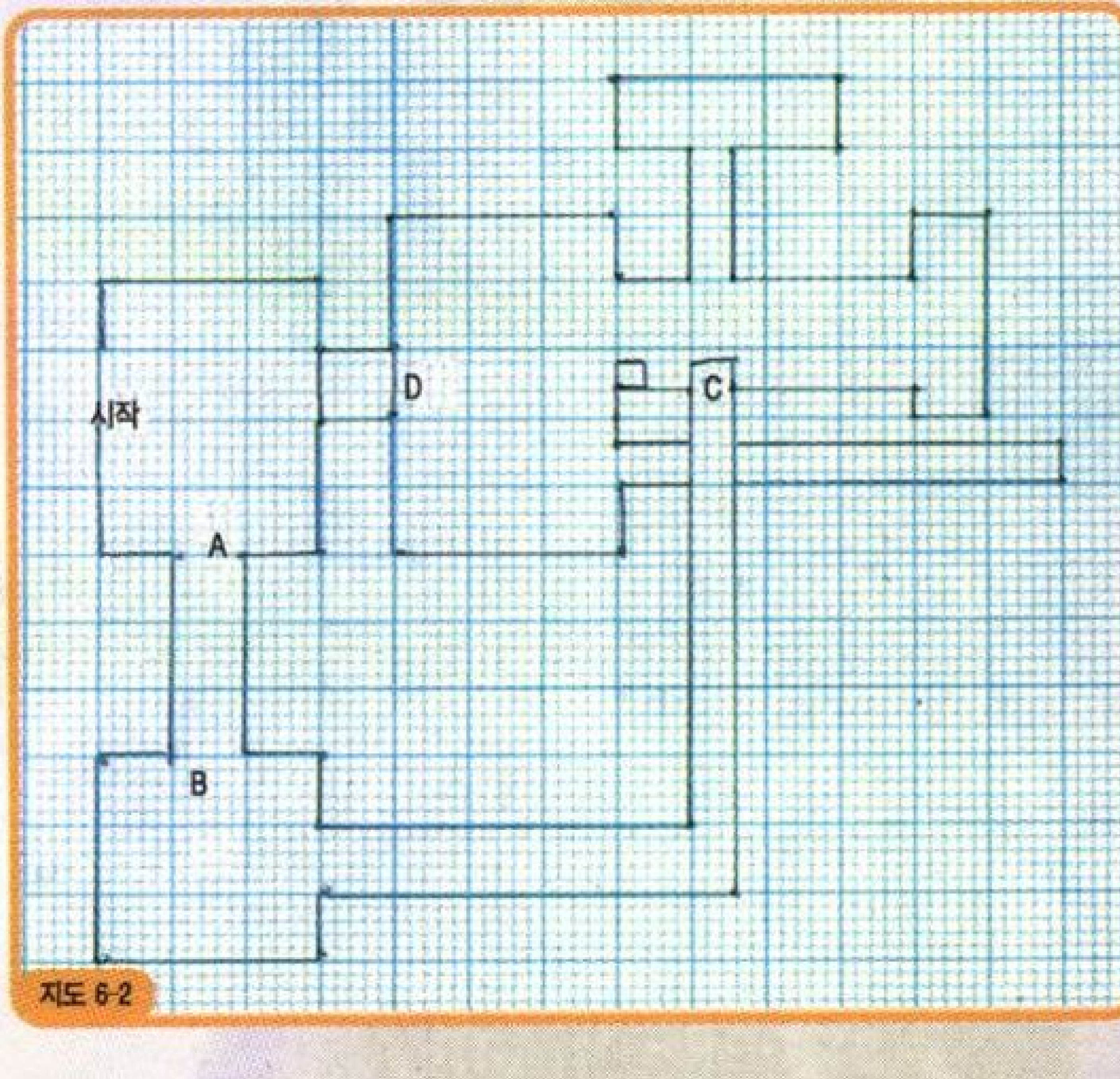
역시 C 지점의 석상의 눈의 불길이 사라지며 문이 열린다.



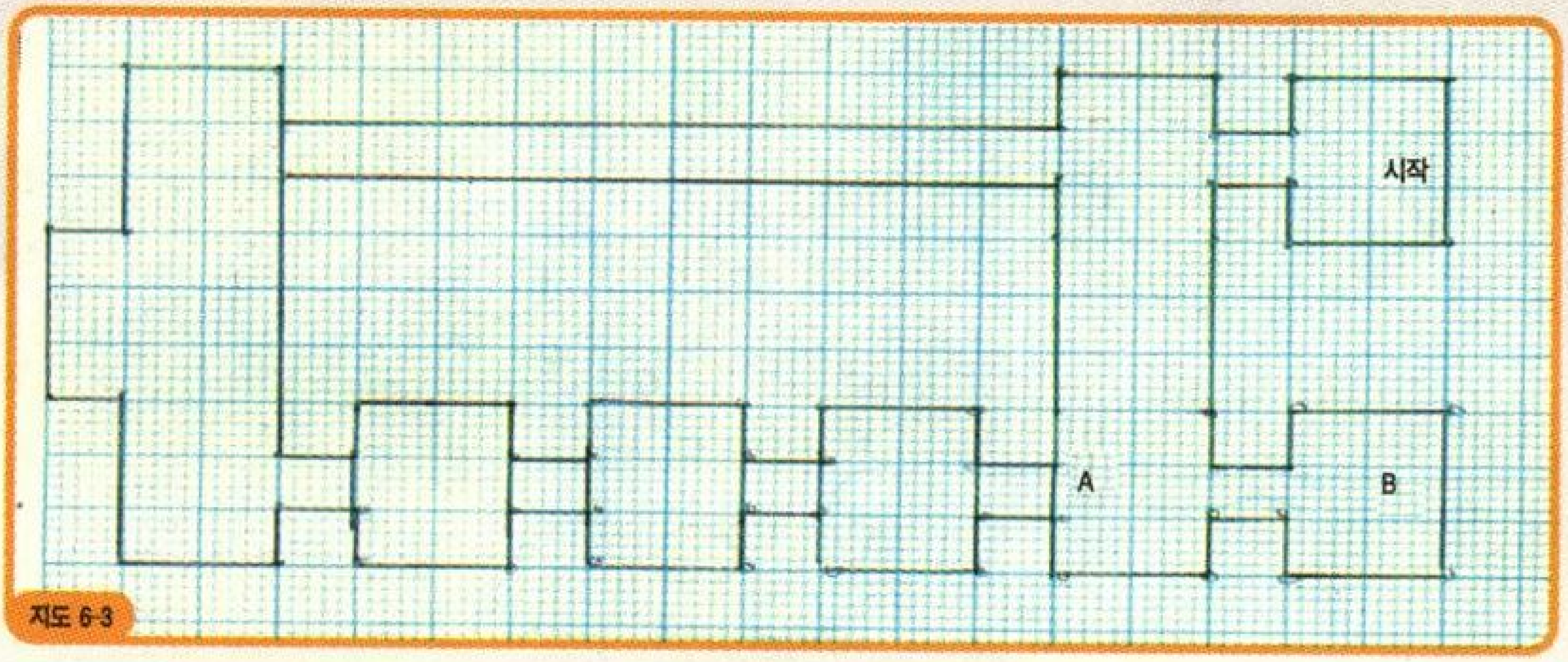
들어가자마자 함정이 나타난다. 계속 가스가 뿜어 나와 에너지가 줄어든다. 앞에 불타는 두 눈이 있는 벽만 부수면 된다.



〈지도6-2〉의 A 지점으로 가면 허술한 벽이 역시 등장한다. 가볍게 부수고 쭉 들어가면 B 지점에서 갑자기 문이 닫히며 수많은 거미(그러나 왠지 모르지만 다리가 6개이다)가 등장한다. 그 거미들을 모두 해치우면 문이 열린다.

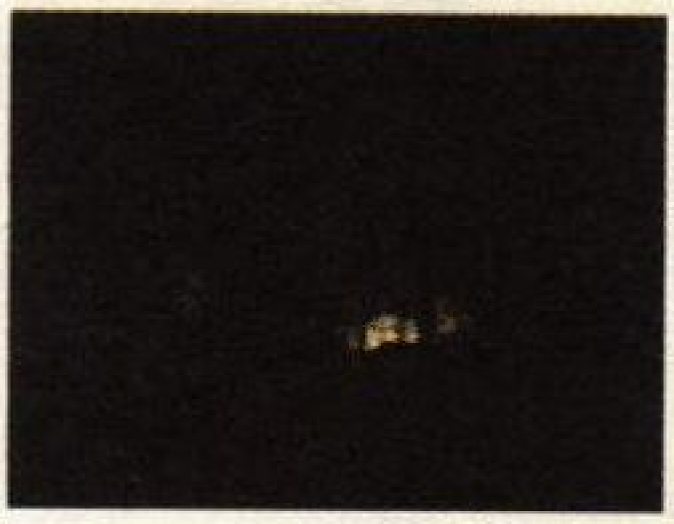


지도 6-2



지도 6-3





다시 문으로 내려가면 갑자기 동굴 양쪽에서 돌이 굴러 떨어진다. 가운데에서 가만히 있으면 껴서 죽기 때문에 앞쪽으로 달려가 부딪혀 주면 에너지가 조금 줄어들고 끝나게 된다.



C 지점에서 왼쪽으로 돌아보면 돌이 하나 있다. 이 돌을 잡고 점프하면 된다. 다만 조심해야할 점은 잡지 못하고 떨어지면 그대로 즉사라는 점이다.

D 지점에 있는 '장식물(飾り台)'을 돌리면 B 지점 가운데의 이상한 문(?)이 번쩍 번쩍 빛나게 된다. 그리고 좌우에 있는 램프를 부수면 가운데 문이 열리게 된다. 그리고 다시 B 지점으로 돌아가서 문(?)을 타면 지하로 내려가게 된다.





▲여기에서 뛰면



▲이곳으로

이런 루트를 갈려면 절대 스피드 AM슈츠가 LV 2 이상되어야 가능하다. 그렇지 않으면 속시원하게 포기하자.



▲그리고 여기까지

이 게임 내에서 가장 AM슈츠를 레벨 업하기 쉬운 곳이다. 또한 레이션도 가장 많이 얻을 수 있다. 방법은 간단하다. 시작점에 거미가 나오는 것을 다 죽여도 방밖으로 나갔다 다시 들어오면 다시 생겨 있다. 이것을 반복하면 쉽게쉽게 AM 슈츠 방어가 오른다.



▲여기에 무언가 글씨가?

A 지점 옆에는 '이곳을 통과하여 영전의 앞으로 갈 수 있는 자는 개수의 차이를 아는 자만이다' 라고 붉은 색으로 쓰여있다.



▲장식물(飾り台)

B 지점에서 '장식물(飾り台)'을 돌리면 A 지점이 열리게 된다. 그 뒤로는 각각의 방에서 수많은 거미를 죽여야만 문이 열리게 되어 있다.


▲ C 지점

C 지점에서 문을 열면 보스다.



보스: *…자신의 분수도 모르고 또 욕심에 휩쓸린 병든 자가 온 것인가… 내가 여기에 묻어주도록 하지.*



될 수 있는 대로 둘 사이에 끼지 않도록 한다. 둘 사이에 꼈을 경우에는 '제로 버스트' 공격을 사용하여 적을 밀쳐내도록 한다. 될 수 있는 한 1:1을 유지하면 쉽게 클리어 가능할 것이다. 역시 손 연타가 매우 막강하



므로 적당히 써주면 쉽게 클리어 할 수 있다.

보스: *나는 멸망하는 것인가… 네놈 같은 녀석에게 우리들의 보물을….*



그리고 오른쪽 문이 열리고 그쪽을 통과하면 끝이다.

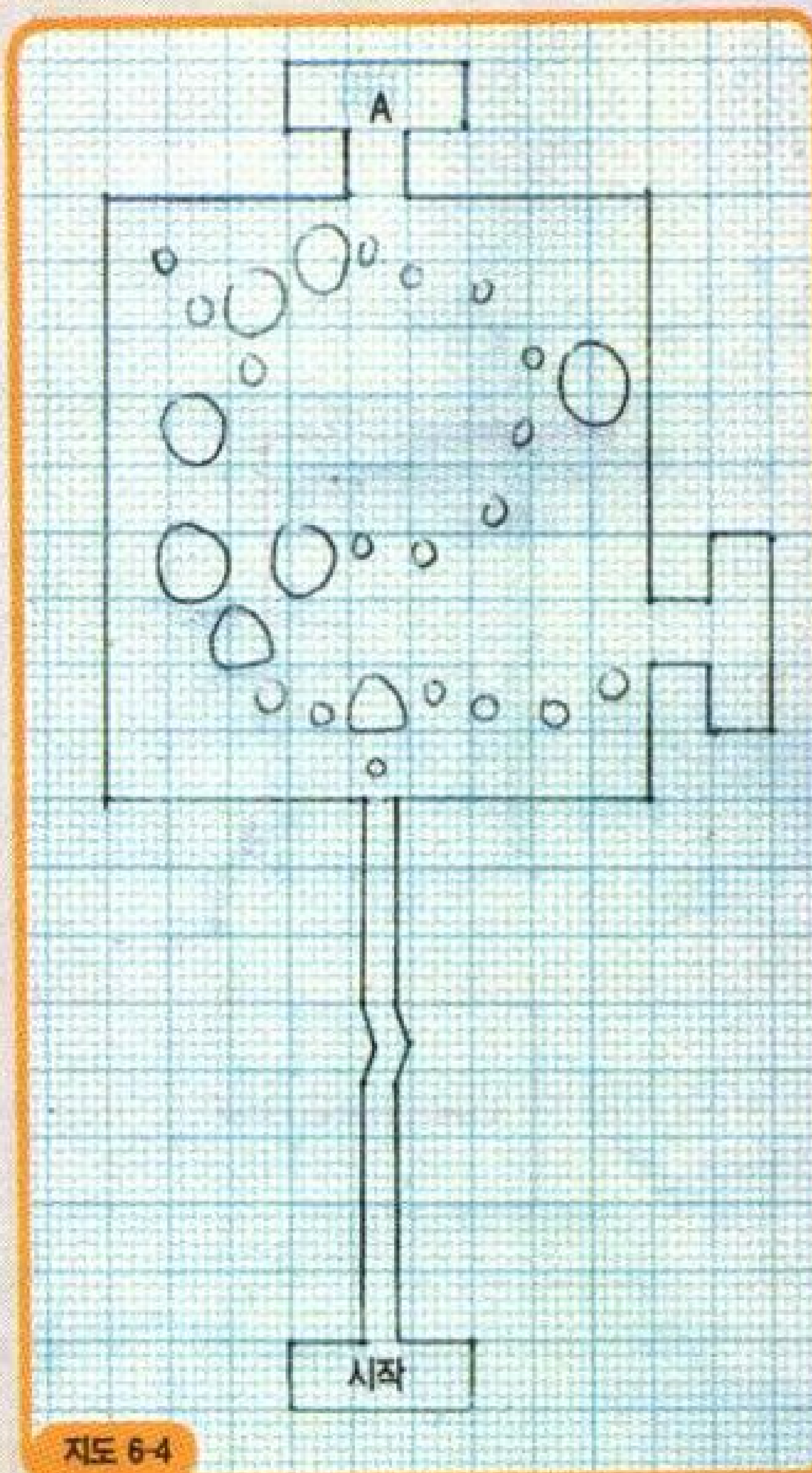

▲용암 지대

용암 지옥이다. 아이템을 얻으려면 반대쪽으로 가야하지만… 용암에 빠지면 그대로 죽는다. 〈지도 6-4〉의 A 지점으로 '징검 다리'를 건너가면 된다. 다만 작은 징검다리들은 용암 속에 빠졌다 솟아올랐다 하기 때문에 타이밍을 조심하는 것이 좋다.



A 지점에도 '현자의 돌(賢者の石)'이 있다. 현자의 돌을 집어 주면 이번 미션은 종료된다.





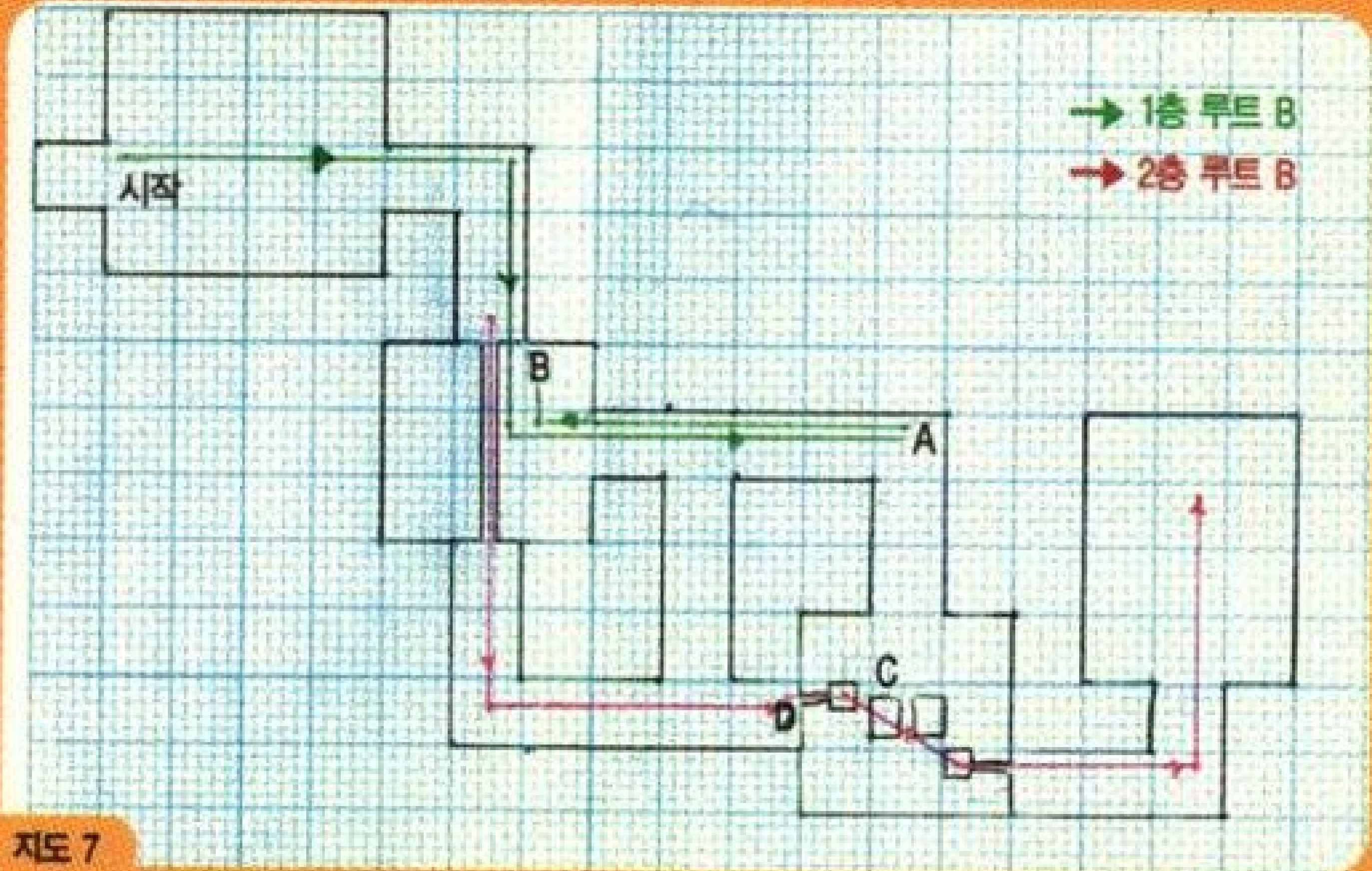
지도 6-4

그래험: *설마 그 유적에 현자의 돌이 있었다니. 이런 큰 결정은 찾기 어렵네. 이만큼 있으면 황금이 15톤 오리하르콘도 3톤 이상은 정제할 수 있네! 어쨌든간 이건 연구소 쪽에 넘기도록 하고 신형 슈츠 개발에 오리하르콘을 사용하도록 할테니까 말이네.*

적에게 정신없이 당하느라 힘든 미션이었을 것이다. 그만큼 적도 많이 나오고 계속 몰려들어서 상당히 피곤한 곳이다. 적들이 몰려들면 제로 버스트로 적당히 견제해주고 공격을 열심히 하면 쉽게 쉽게 클리어할 수 있다. 단, 제로 버스트 사용시에는 AM 슈츠 레벨 업 경험치가 쌓이지 않으므로 주의하도록 한다. 어느 정도 익숙해지면 제로 버스트를 사용하지 않고도 쉽게 적을 처리할 수 있게 된다. 가장 힘든 곳은 보스를 클리어하고 나서 탈출하는 부분인데, 이곳의 징검다리 자체는 어려운게 하나도 없음에도 불구, 결정 하나를 얻기 위해 수많은 죽음을 경험해야 하는 곳이다. 미래를 위해 점프 연습하는 셈 치고 꾸준히 연습해서 점프의 조작감을 익히도록 하자. 조금 피곤하긴 하지만 그렇게 해서 여섯 번째 미션도 클리어.

미션 7

~RESCUE THE ARCAM INVESTIGATER~아캄 연구원을 구출해라



지도 7

그래험: 긴급 사태다 현재 발굴중인 유적에서 갑자기 발굴반이 반란을 일으켜 유적을 점거해 버렸다는 연락이 있었네. 원인을 알아내기 위해 요원을 보냈지만 그들과의 연락도 바로 끊겼다는 거 같네. 자네는 재빨리 그곳으로 가서 반란의 원인을 찾아 진압해라 서둘러라!

이 미션은 구조가 2층으로 이루어져 있다. 언뜻 보면 상당히 복잡하게 되어 있지만 사실 너무나 간단하다. 게다가 SPEED 타입 AM 슈츠를 장착하거나 혹은 오미나에 유우로 플레이 시에는 전혀 어려울 것이 없는 스테이지이다. 지도에 나온 루트대로 따라가면 최단거리로 플레이가 가능하다. 간단히 이동하도록 하자.



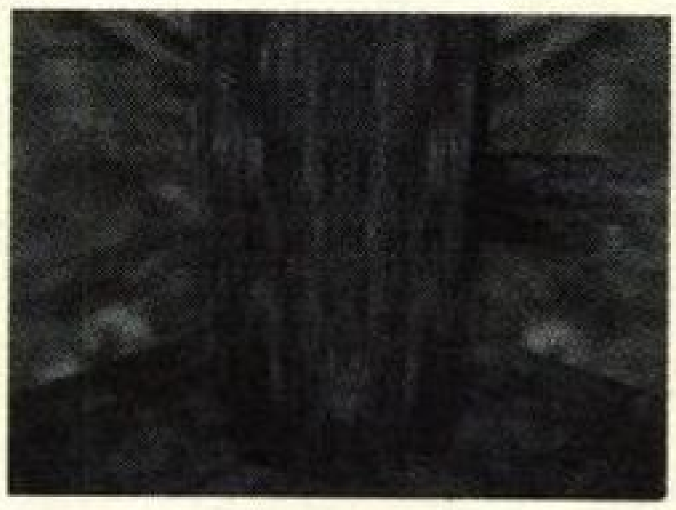
그래험: 아캄의 연구원이 있을 것이다. 재빨리 찾아서 보호해 주게.



연구원: 우우 그녀석이 가면으로 동료들을… 괴물로…

그래험: 반란을 일으킨 발굴반의 사람들과는 될 수 있는 한 교전을 피하게 그들도 아캄의 연구원이니까. 뭐라고? 연구원이 워 재규어(Were Jagur)가 되버렸다고? 무슨 이야기인가… 별 수 없군…

적들은 대단히 강하다. 원거리 공격을 못하니 자신이 없다면 재빨리 회피해서 A 지점으로 향한다.





A 지점의 레버를 돌리면 C 지점에서 기둥이 솟아오른다.

B 지점에 있는 발판을 밟으면…





발판을 타고 2층으로 올라갈 수 있다.



여기에서 이 거대한 칼날에 밀리면 떨어진다.



D 지점에서 이 기둥을 밟고 건너가면 보스이다.



보스: 벌써 나타났나. 꽤 빨리 도착했군. 앞으로 반나절은 더 걸릴 줄 알았는데 자네가 이렇게 뛰어날 줄은 몰랐군. 워재규어로 바꿔놓은 녀석들도 그다지 쓸모가 없었군… 훗 뭐 이 가면을 쓰면 그 정도 실수야 별 거 아니지. 자네도 이 멋진 순간을 같이 하길 바라네.





적 보스는 그다지 어렵지 않다. 다만 적 주변에 조무래기들이 거치적거릴 뿐이다. 역시 포위 당했을 때에는 제로 버스트 공격을 사용하도록 하자.

보스: 이런 바보 같은!!!



그리고 제단 가운데에 뚫린 구멍으로 뛰어 내리도록 하자.



그리고 밑에서는 앞쪽으로 나아가 문장을 부수면

메시지: …있는 자여…우리들…메시지…를 전하…다…겨….에 접촉해서는…. 을 가져오는 …. 접촉해



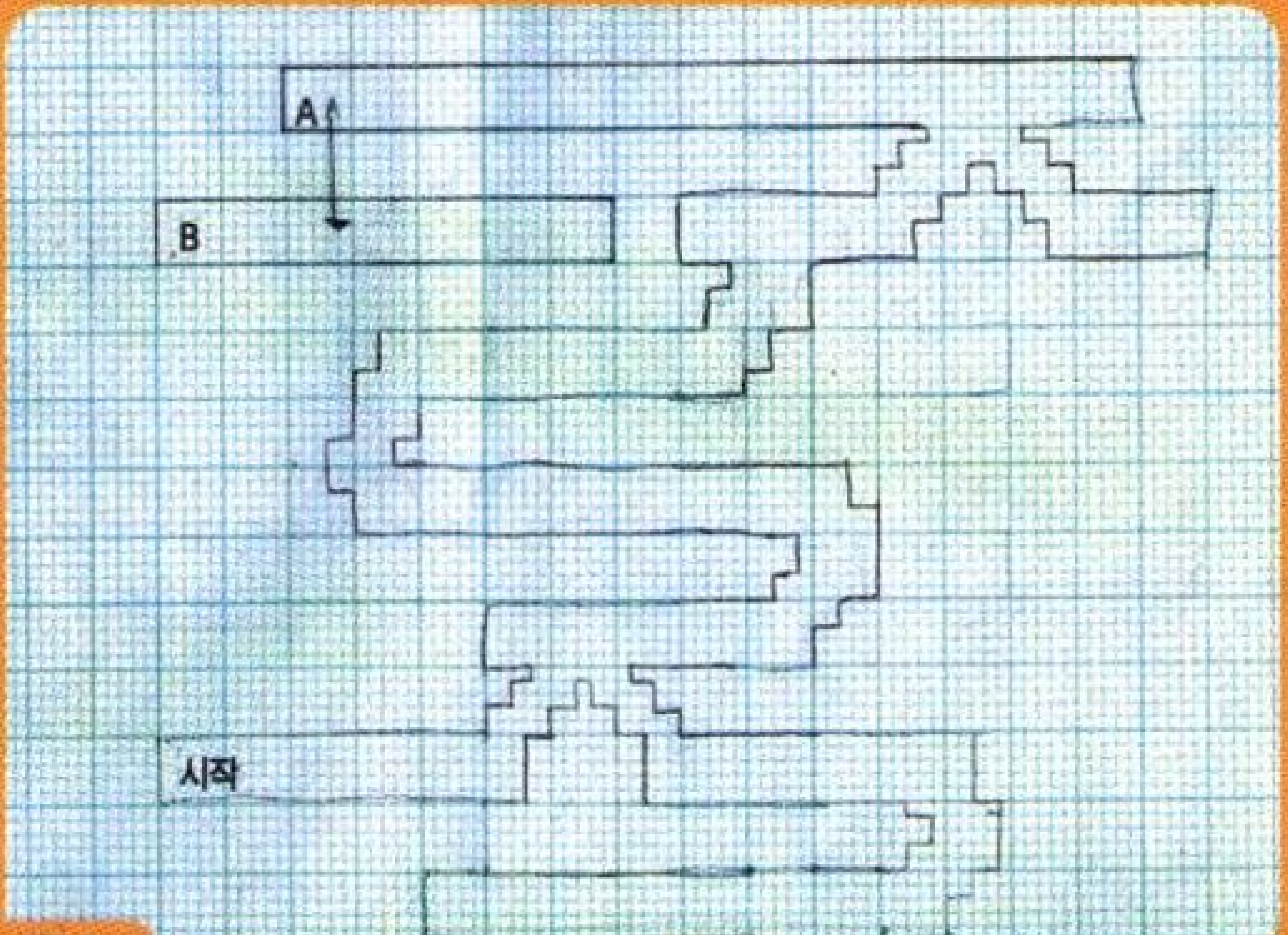
서는 …. …범한 실수를… 반복해서는…안된다…

그래험: 구하기 위해서는 죽일 수밖에 없다는 건가… 괴로웠겠군 미안하네. 하지만 설마 발굴반이 워재규어로 바뀌어져 있었다니 분명 현대 과학으로는 설명할 수 없는 것은 아직 많으니까 말일세. 이 사실은 상층부에 보고해 두지. 네가 회수한 가면은 분석이 끝나는 대로 아캄의 지하 금고에 봉인할 테니 걱정말게. 무엇에 쓰였는진 모르겠지만 현대에서는 필요 없는 위험한 것이니까 말일세.

2층으로 이루어져 있기 때문에 대단히 골치 아프게 보이지만 사실은 대단히 간단한 미션이다. 적의 공격에 주의하면서 쉽게쉽게 클리어 할 수 있다. 알기가 힘들지만 알고 나면 대단히 쉬운 미션 중 하나.

미션 8

GET BACK THE ANTARCTIC REMAINS~빼앗긴 유물을 찾아와라



지도 8-1

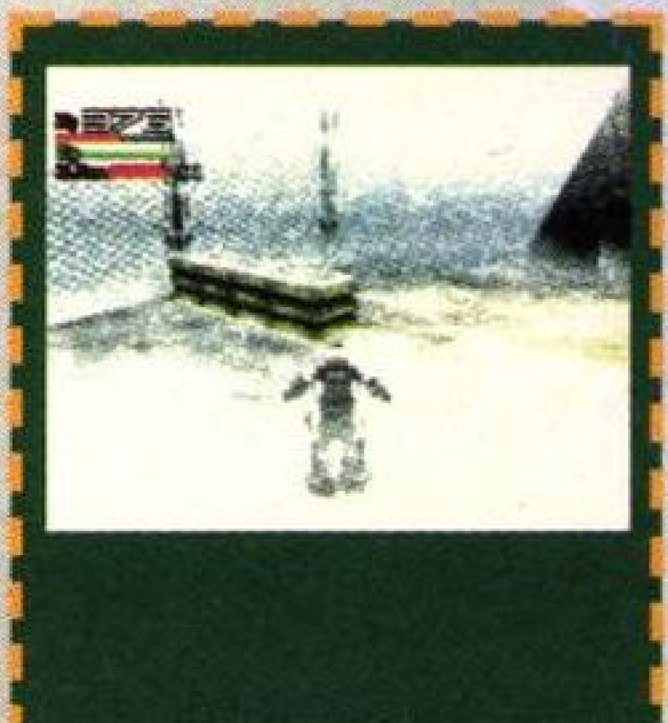
그래험: 큰일 났네! 남극의 유적에 있는 발굴대가 트라이던트 특수 부대에게 급습당했다고 하더군! 그 유적은 미발굴이라 뭐가 있는지 우리들도 아직 모르네. 어쨌든 무척 사정이 안 좋네 재빠른 원조가 필요하네. 원래는 자네가 할 임무가 아니지만 지금 현재 현장에는 자네가 가장 가깝네. 본 부대가 도착할 때까지 잘 부탁하네!

그래험: 유적의 입구가 산 중턱에 있을 것이네.

특별히 어려운 것은 없다. 다만 시야가 무척 어두워 보이지 않으니 천천히 지도를 확인하며 나가도록 하자.



〈지도 8-1〉의 A 지점에서 밑으로 떨어지면 바로 B 지점의 다음 산으로 넘어가는 터널이 나온다.

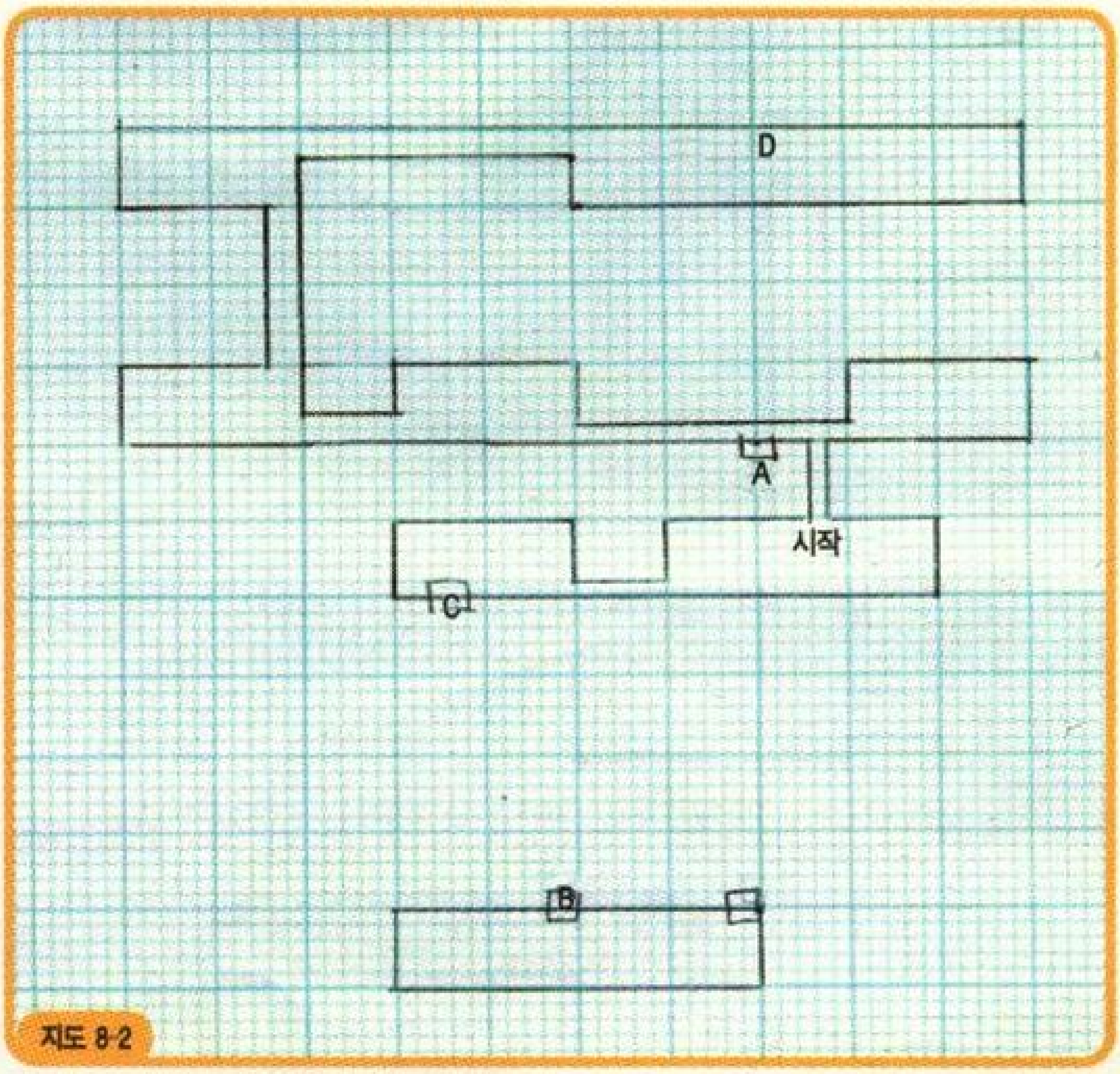




아아 추워요~~~.



▲스키다!!



지도 8-2



그래험: 뭐가 목적인지 모르겠지만 트라이던트는 무기 개발을 목적으로 하는 집단일세. 그들이 무슨 짓을 할지 모르니 재빨리 유적을 확보해 주게 바라네.

터널을 통과하자 바로 눈사태로 길이 막힌다.



〈지도 8-2〉의 A 지점에서 줄을 타면 건너편 산으로 갈 수 있다. 그러나 특별히 가도 수확은 없다. B 지점에서 다시 줄을 타면 원래 산의 C 지점으로 돌아갈 수 있다.



역시 천천히 지도를 확인하면서 올라가면 D 지점에 도착할 수 있다.



▲D 지점

마리아: 후후후 여기부터는 트라이던트 특수부대 「선더 스피아(サンダー・スピア)」 대장인 마리아 레스코프(マリア・レスコーフ)가 보내지 않겠어… 아니? 아아!! 너는!!! 마침 잘 됐어. 이 전의 빚은 돌려 받겠어. 이번은 이전과는 다르니까 말야. 자, 가자 하야토(ハヤト)!

하야토: 알겠습니다.



그리고 보스를 물리치자.

마리아: 쿠아아아아 어째서…

여자 아이: 없어…? 여기에 있던 애가…

그래험: 결과는 어찌 됐나? 그래 성공했나 너라면 잘할 줄 알았다. 바로 입구에 발굴된 초고대 문명의 유산이 있을 것이다. 만약 그것에 문제가 있다면 큰일이네.

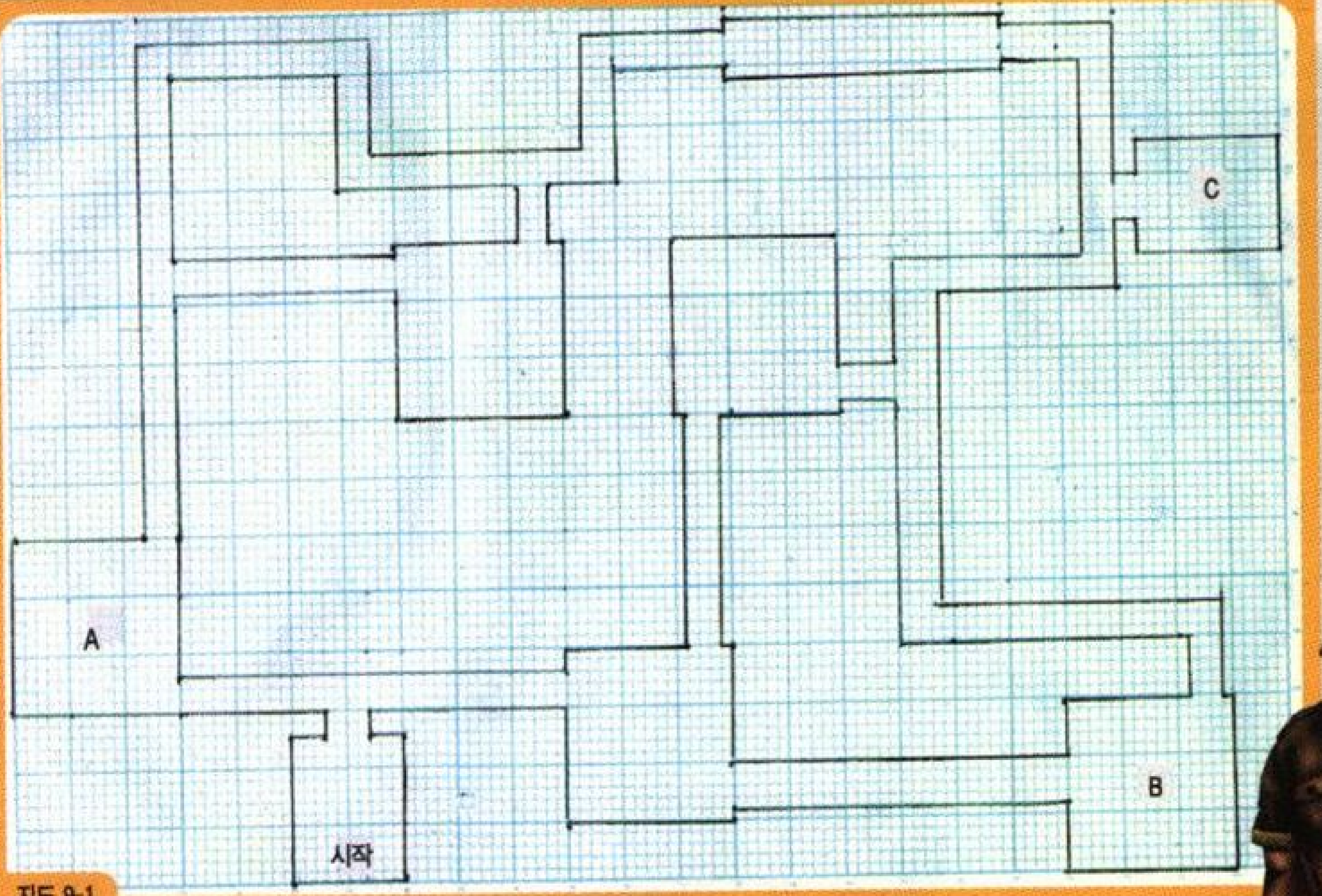
여자 아이: 응 부탁이야 구해줘.

그래험: 으음, 이미 없었단 말인가. 녀석들이 갖고 간 가능성이 높으니까… 큰일이군. 네게는 말을 하지 않았지만 초고대 문명의 유산이란 인간형 초 파괴 병기였다. 이전 스프리건이 그것과 같은 타입과 싸운 적이 있었지만 무척 위험한 녀석이었던 것 같더군. 실제로 몇명은 목숨을 잃었다네. 빨리 가져간 장소를 찾아야겠군.

특별히 주의해야 할 점은 없고 계속 앞으로 진행하다 보면 길이 보이는 미션이다. 다만 시계가 매우 좁기 대문에 그것을 주의해야 한다. 조금씩 익숙해지면 이곳 역시 쉽게 클리어 할 수 있다. 이곳에는 A. P를 올려주는 아이템이 많이 나오기 때문에 아이템은 꼬박꼬박 다 먹고 클리어 하도록 하자. 보스는 대단히 빠르고 힘이 세서 싸우기 힘들기 때문에 제로 버스트를 자주 사용해서 우선 밀어 넣고 지금까지의 싸움과는 조금 다르게 격투에 신경을 많이 써야 한다.

미션 9

~SNEAK INTO THE TRIDENT LAB.~트라이던트 연구소로 잠입해라



지도 9-1

그래험: *위성 정보를 분석한 결과 남극 유적에서 발굴된 초 파괴 병기는 예상대로 트라이던트 연구소로 옮겨진 듯 하더군. 이번 임무는 그 연구소에 잠입하여 빼앗긴 유산을 회수하는 것이다. 만약 상황에 따라 그것이 불가능한 경우 … 파괴해라. 이번에는 이전과 같은 실패는 절대 용납되지 않네!*

적의 기지로의 침입이다. 하지만 그렇게 어려운 맵도 아닐 뿐더러 되려 상당히 쉽게 클리어 할 수 있는 곳이다. 아무리 적이 라지만 방비가 너무 허술한 느낌.

그래험: *초고대 인간형 병기가 어딘가에 운반되어 있을 걸세. 재빨리 찾도록 하게.*

계단을 올라가면 바로 갈림길이다. 이곳에서 왼쪽으로 향하면 〈지도 9-1〉의 A 지점이니, 우선 A 지점으로 가도록 하자.



▲보안 컴퓨터(セキュリティCOM) 1

오른쪽 보안 컴퓨터를 박살내면 '경고 보안 시스템이 다운됩니다'라는 메시지가 나온다.

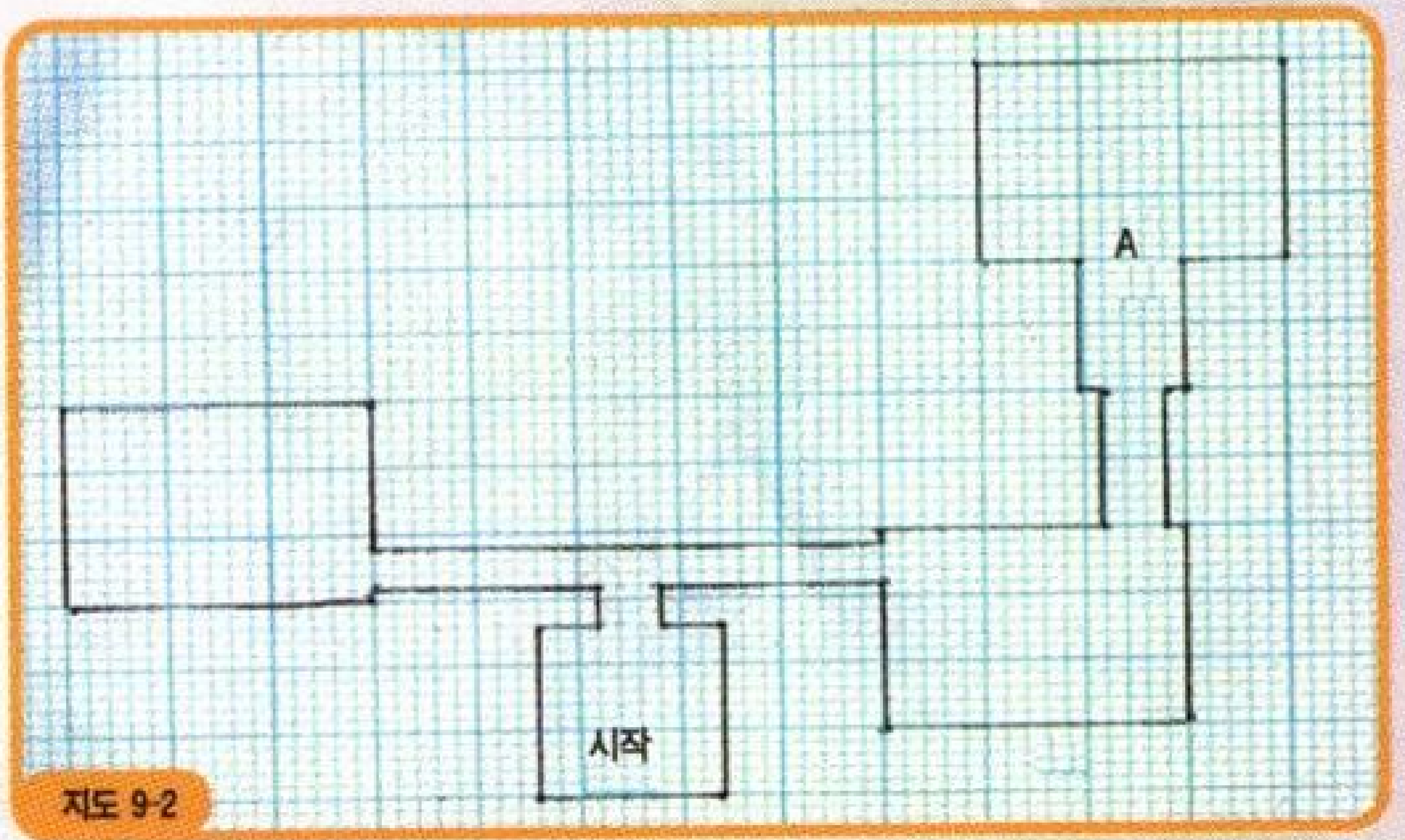


▲보안 컴퓨터(セキュリティCOM) 2

왼쪽 보안 컴퓨터를 박살내면 '경고 모든 벽의 잠금 장치를 해제합니다'라는 메시지가 나온다. 이로써 모든 벽을 열 수 있게 된다.

그 다음 B 지점에 가서 경비병을 죽이면 보안 카드(セキュリティカード)를 얻을 수 있다. 그리고 C 지점에서 엘리베이터에 타면 바로 다음 지도로.





지도 9-2

이곳에서는 특별한 것은 없다. 그대로 길을 따라 〈지도 9-2〉의 A 지점을 향하면 된다. 아이템을 얻고 싶다면 다른 길로 가주어도 좋다.



▲초고대 파괴 병기

결국 되찾지 못하고 막아야 한다.

문 바로 옆에는 AP 포인트를 1 올릴 수 있는 '벽월의 결정'이 하나 있으니 … 여력이 된다면 먹어주는 것도 좋다.



엄청난 파워의 힘이다. 주먹 3연타를 맞을 경우 에너지가 160 이상 떨어진다. 그러나!





역시 막강한 파워를 지니고 있는 것은 이쪽도 마찬가지이다.



그러나 결국 초고대 파괴 병기를 없애고 탈출!

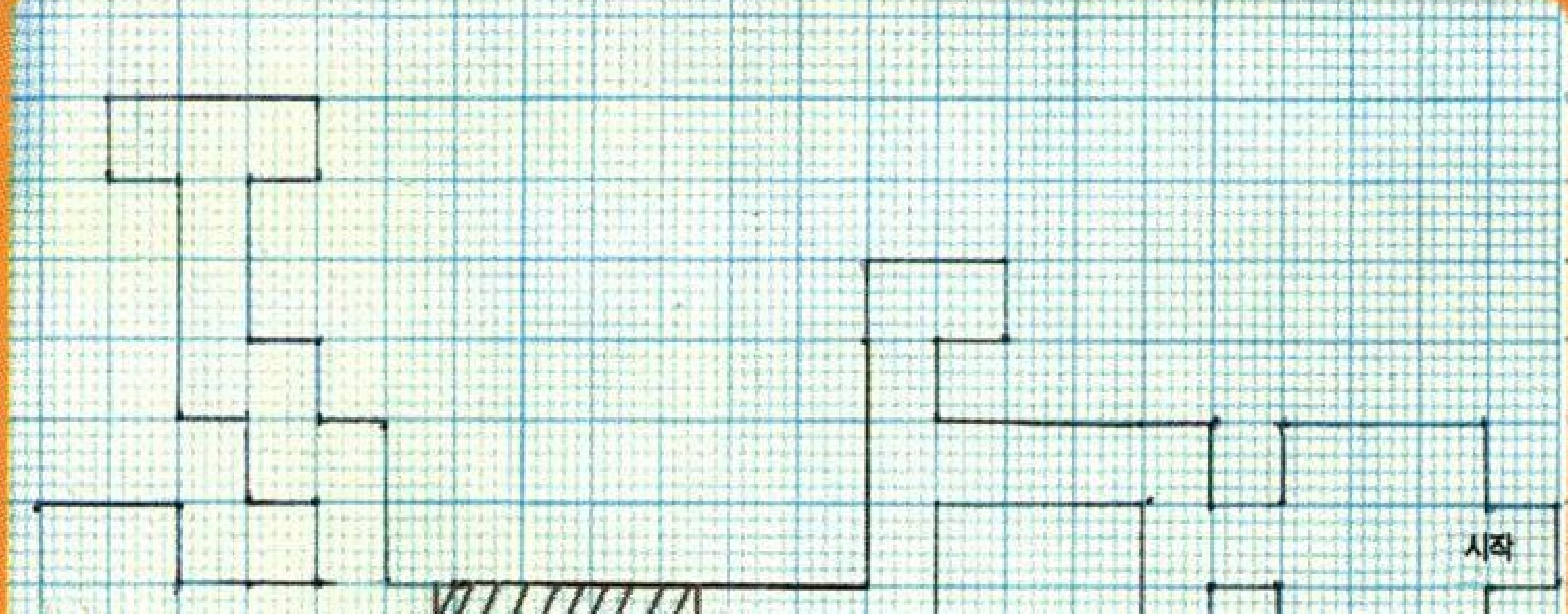
그래험: *잘 됐나 보군 무사히 돌아왔기에 다행일세. 하지만 이번 사건에서의 트라이먼트의 동향은 신경이 쓰이는군. 저번 미군의 사건도 그랬지만 무언가가 움직이고 있는 것 같네. 그리고 보니 슈츠의 상태는 어떤가? 연구실에서는 전혀 문제가 없다고는 했지만… 계속해서 테스트해주게.*



주의할 점은 〈지도 9-1〉에서 오른쪽으로 먼저 가지 않는 다는 점이다. 그 쪽으로 먼저 가도 별 상관은 없지만 보안장치가 작동을 해서 조금 더 귀찮게 된다. 어차피 아이템을 다 모을 플레이어라면 먼저 A 지점으로 가서 보안 장치를 박살 내고 여유 있게 돌아다니도록 한다. 이곳에는 보스가 조금 골치아플 정도로 세다. 하지만 역시 우리에게는 무적의 제로 버스트가 있다. 귀찮으면 제로 버스트 난무로 쉽게 클리어 할 수 있다. 간단하게 아홉번 째 미션도 클리어.

미션 10

TRACE THE U.S. SPECIAL FORCE ~ 미군 특수 부대를 쫓아라



지도 10-1

그레험: 저번 사건 이후 계속 주시하던 미군에게 움직임이 있었네. 아무래도 아캄도 확인하지 못 한 유적으로 간 듯 하더군. 그 미군 기계화 소대도 나온 것 같고 해서 이번 동향은 꽤 심각한 것 같네. 미군은 초고대 문명의 '무언가'를 찾고 있지만 그게 무엇인지는 아캄도 확실히는 모르지. 자네는 이제 그 유적으로 향해 미군보다 먼저 그'무언가'를 회수하도록 하게. 위성 조사에 의하면 유적은 광대한 동굴로 꽤 복잡한 듯 하고 꽤 약해져 있는 듯 하니 신중히 행동하게.

그레험: 미군은 꽤 빨리 와서 나간 듯 하네. 어떻게든 먼저 나아가 그들이 찾고 있는 걸 뺏게.

이곳은 뛰면 무너지는 다리가 두 곳이나 존재한다. 트레이닝 모드에서 열심히 연습한 플레이어라면 그리 어렵지 않게 그 다리를 건널 수 있을 것이다. 만약 트레이닝 모드를 건너 뛴 플레이어라면 처음엔 고생을 좀 할 것이다. 우선은 지도에 나온 대로 진행을 한다.

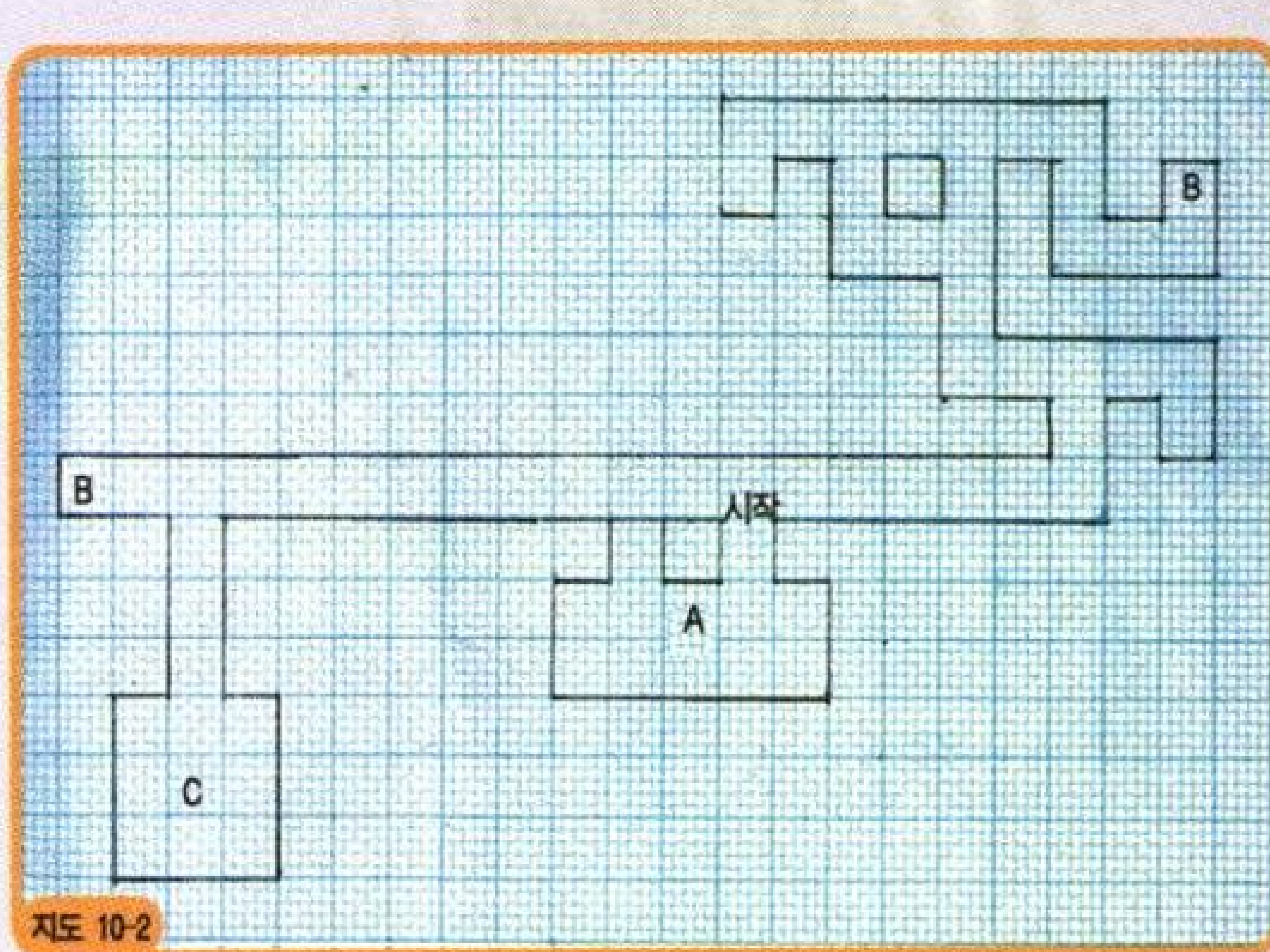


시작 지점 바로 뒤에 아이템 상자가 있다. 잊기 쉬운 곳이니 꼭 들리도록 하자.



〈지도 10-1〉의 A 지점에 있는 다리는 트레이닝에서도 있었던 '뛰어가면 부서지는 다리'이다





지도 10-2

B 지점에는 가까이 다가가는 석상의 잔상이 나타난다. 대체 이것은?



C 지점에서 떨어지면 약해져있던 다리가 무너지면서 바닥 지점으로 떨어지게 된다.



〈지도 10-2〉의 A 지점에는 바주카를 쓰는 미군 기계화 보병이 3명 등장한다. 될 수 있는 한 장거리에서 총 등으로 요격을 하는 것이 좋다. 여기서 적을 죽이면 M60을 얻을 수 있다 (장탄수 100발에 초 장거리 요격(?) 머신 건).



▲석상(石像)

B 지점에는 석상이 등장한다. 이 석상(石像)을 부수면



▲끊어져 있던 다리가…

끊어져 있던 다리가 다시 솟아난다. 이것도 역시 무너지기 쉬운 다리이므로 천천히 걸어가야 한다. 다리를 천천히 걸어 C 지점으로 가면 보스가 등장한다.



여자 아이: 꺄악 안돼!
보스: 왔군 스프리건!! 뭐 아니라고!? 웃기지 마랏! 난 스프리건과 싸우러 왔다! 미국에서 최고인 내가 말이다! 이런 쓸모 없는 구슬 따위나 모으고, 너 같은 조무래기와 싸우러 온 게 아니란 말이다. 이렇게 되면 스프리건을 불러내기 위한 미끼로 쓰도록 하지!



적은 보스와 기계화 보병 두 명이 동시에 등장한다. 일단 둘러 쌓이지 않도록 피하며 공격하고 역시 몰렸을 땐 제로 버스트를 발동시켜 밀어내도록 하자. 우선 보스보다는 보스 주위의 기계화 보병 두 명을 먼저 처리하는 것이 훨씬 편하다. 제로 버스트로 날려 보내서 각개 격파를 하면 그리 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 적 보스의 공격 패턴 중 주의해야 할 것은 갑자기 팔을 길게 뻗어 공격하는 패턴과 바주카를 천장에 쏘아 돌을 떨어뜨리는 패턴이다. 항상 도망치는 능력을 길러두도록 하자.



▲으아아악

보스: 내가 세계 최강이다!!!!

그리고 어디선가 나타난 그 여자아이.

여자 아이: …응? 오빠도 이걸 가지러 왔어…? 그럼…빨리 이걸 아무도 올 수 없는 곳에 숨겨줘… 나쁜 사람이 쓰지 못 하도록… …빨리 해.

그리고 무너져 내리는 동굴을 5분 이내에 탈출해야 한다. D 지점으로 가면 아까는 막혀있던 길이 뚫려있다. 여기서 무조건 위를 향해 뛰어 올라가면 된다. 다만 주의해야할 것은 교차로(?)의 가운데는 대부분 밑으로 무너지는 형태라는 것이다. 바닥을 잘 살펴보면 쉽게 구분이 갈테니 주의해서 점프로 피해나가자.



보스: 네 녀석이 갖고 있는 구슬을 넘겨받도록 할까. 싫나? 그렇다면 힘으로 받아내는 수밖에 없군.

그러나 그다지 어렵지 않다. 지금까지와 마찬가지로 싸우면 쉽게 클리어 할 수 있다.



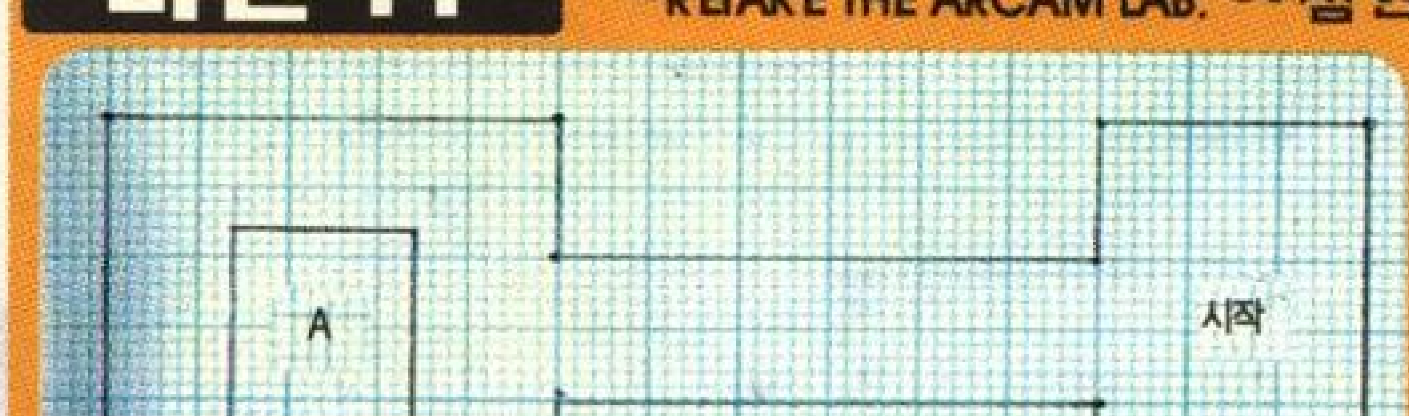
보스: 우욱 내가 당하다니….

그래험: 그런가 유적은 무너졌단 말인가. 그건 별 수 없다고 해도 네가 손에 넣은 이건 뭐지…? 미국은 왜 이걸 원하던 것이지…? 그러고 보니 이것은 네가 이전 해저 유적에서 회수한 것과 조금 비슷한 것 같기도 하군… 뭐 이번 사건으로 미군은 큰 타격을 받았을 테니 한동안은 조용해지겠지. 그리고 네가 싸운 남자 말인데 어느새 인가 모습을 숨겼네. 아캄의 데이터 뱅크에도 전혀 자료가 없어. 조심하게 정체를 알 수 없는 녀석이야.

무너지는 다리에 처음 놀라고 두 번째는 타임 어택에 놀랄 것이다. 하지만 무너지는 다리는 한번 경험하고 나면 아무 것도 아니니 전혀 걱정할 것이 없고, 타임어택은 의외로 너무 쉬워서 허탈할 정도이다. 그 외는 그리 어려울 것 없으니 더운 여름에 시원한 폭포 구경이나 하는 셈치면서 여유를 갖고 플레이하도록 하자. 이것으로 미션 10도 클리어.

미션 11

~RETAKE THE ARCAM LAB.~아캄 연구소를 되찾아라



지도 11-1

그래험: 현재 아캄 연구소가 누군가에게 습격을 받았다는 연락이 왔네! 아무래도 목적은 지하 금고실인 것 같다! 일개 소대가 오더라도 그렇게 쉽게 보안 시스템이 돌파 될 리는 없겠지만 만일의 하나라도 금고실 안의 유산을 빼앗기면 큰일 나네! 알았나! 절대로 그것만은 저지해야하네!



헬기 조종사: 아무래도 상황이 좋지 않습니다. 빌딩 위까지 갈 테니 그곳에서 뛰어 내려 주십시오!

지하 금고실이 걱정되니 잘 부탁드리겠습니다.

드디어 아캄 본사까지 적이 쳐들어 왔다. 전에 트라이던트 본부를 혼자 쳐들어가서 쑥대밭을 만들어 놓은 대가일지도… 어쨌거나 처음 떨어지면 두 마리의 적이 있다. 의외로 귀찮으니 총으로 쏴서 떨어뜨리도록 하자.



〈지도 11-1〉의 A 지점으로 가면 헬리콥터의 착륙장이 있는데 그 가운데에 '계단실 열쇠(階段室の鍵)'가 하나 떨어져 있다.



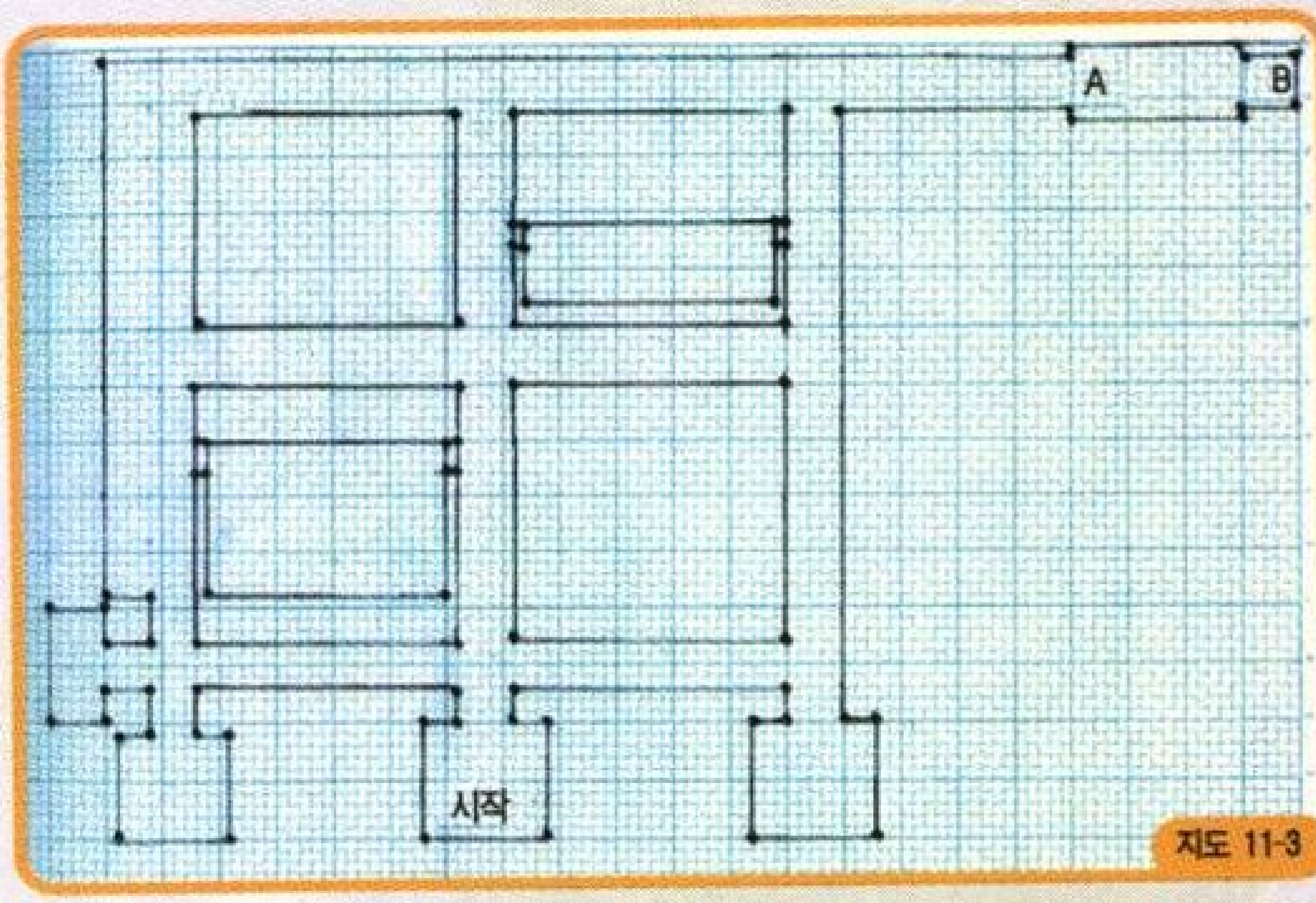
▲계단실(階段室)

이 열쇠를 들고 계단실의 문을 열면 된다. 그러면 밑의 층으로 내려갈 수 있다.

〈지도 11-2〉의 A 지점과 B 지점은 불길이 치솟아 있어 절대 지날 수 없다. 혹시나 하는 기대는 절대 저버리도록. 그리고 C 지점에서 엘리베이터를 타면 끝이다. 그렇게 되면 또 밑의 층으로 갈 수 있다.



지도 11-2



지도 11-3



그래험: *보안 시스템에 남아있던 영상에서 침입자의 정체를 밝혔네 .침입자의 이름은 리티시아 딜(リティシア・ディル) 트라이던트 병기 연구소의 병기 연구 담당일세. 녀석들의 목적은 지하 금고다. 서둘러라!*

방은 파란 불이 들어와 있는 방만 들어갈 수 있다. 지도 자체는 그다지 어렵지 않으나 '미래를 위해' 지도를 잘 익혀두는 것이 좋을 것이다. 적당히 지도를 익히고 〈지도 11-3〉의 A 지점으로 향하도록 하자



연구원: *스프리건인가… 녀석들은 이미… 지하… 금고실에… 서둘러 주게.*

엘리베이터가 있는 B 지점 앞에는 역시 적이 지키고 있지만 의외로 총으로 맞추기 힘들다. 차라리 주먹으로 때려죽이는 것이 나을지도….

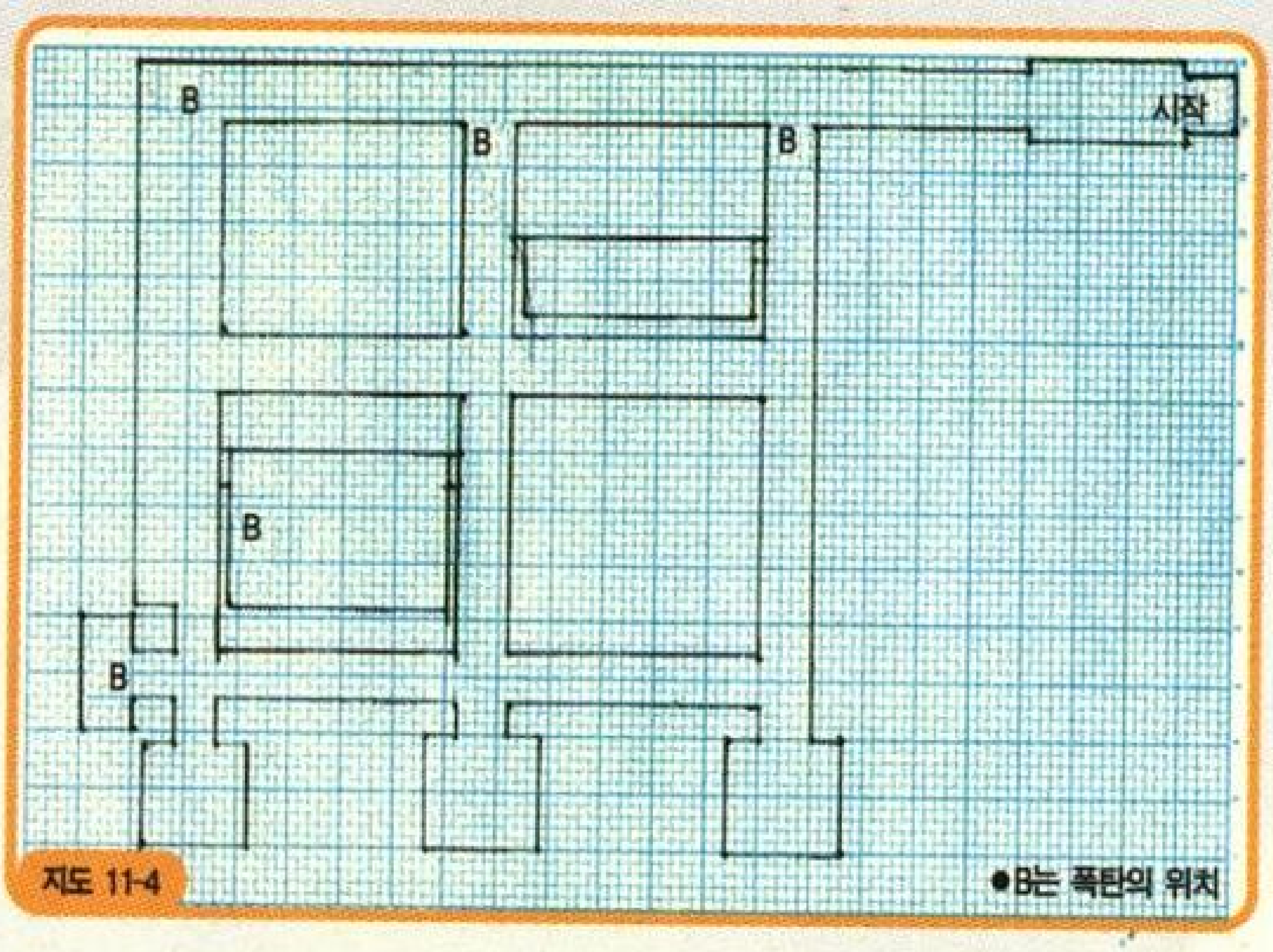


드디어 지하 금고실로 향하게 된다.



록: *…왔군.*
딜 박사: *아니 손님? 미안해요 지금 당신을 상대할 시간이 없어요. 록, 나 대신 대접을 해드려요.*
록: *알았소. 박사는 먼저 가시오. 기다려라! 이전에는 방심했지만.*





지도 11-4
●B는 폭탄의 위치

록: *그럼… 간다.*

1:1로 상대해주면 된다. 의외로 강하다. 하지만 이때쯤 되면 아주 여유있게 EP포인트가 남아 있을 것이다. 그것에 착상하면 해답이 떠오른다. 그렇다. 제로 버스트를 사용하는 것이다. 제로 버스트 난무에는 어느 보스도 이겨낼 수가 없다. 하지만 그런 방식이 아니라면 더욱 간단한 방법이 있기는 하다. DEPENCE 타입 AM슈츠를 사용하면 간단하게 일반공격X3 후 칼로 베기를 연속기로 먹여주면 계속계속 먹여줄 수 있다. 간단하면서도 빠르게 클리어 하는 방법이다.



록: *윽! 이런… 일이… 리티시아….*
그래험: *응답해라! 응답해라! 보안 시스템에 남겨진 데이터를 복구하기 위해 검색을 해보았더니 심각한 사태가 벌어지고 있다는 걸 알게 됐다. 연구소 안에 폭탄이 설치되어 있다는 것이네. 알았나 자네는 그것을 찾아내 처리하도록 하게!*

연구소 안에 폭탄이 설치되어 있다는 사실을 알게 된다. 다시 위층으로 올라가도록 하자.

방금 전 왔던 지도와 같은 지도이다. 다만 아까 부쉈던 방화벽과 모든 기물이 원상태로!? 그것은 중요한 것이 아니다. 4분이란 시간 내에 재빨리 5개의 폭탄을 찾아야만 한다. 그렇지 않으면 아캄 본사가 폭발되고 만다! 첫 번째 폭탄을 찾으면…

그래험: *데이터에 의하면 폭탄은 앞으로 4개 남아있네! 빨리 그것을 찾아 처리하게.*



▲그래험:모두 회수한 것 같군. 수고했네.

그래험: *설마 아캄의 보안 시스템에 당할 줄이야… 금고실에서 탈취 당한 것은 두개 '정혼석(晶魂石)'과 '정순옥(晶純玉)'이다. 이것은 우리들이 붙인 이름이지만 즉 모두 네가 유적에서 회수해온 것이다. 다른 것에는 전혀 신경을 쓰지 않은 것을 보면 분명히 그 두 가지가 목적이라고 봐야겠지. 그리고 침입자인 리티시아 딜(リティシア・ディル) 박사에 대한 추가 정보인데 이전에는… 미군에 소속되어 윌로비 피탄(ウィロビー・ピタン)이란 자 밑에서 고대 문명의 테크놀로지를 연구하고 있었다…라고 하더군. 게다가 그들은 달이 초고대 문명에 의해 만들어진 인공 건설물이라는 가설을 제창하고 있었다더군…? 흠… 뭐 어쨌든 피탄 박사는 실험 중 사고로 돌아가시고 그 뒤 딜 박사는 트라이먼트로 이적하여 지금도 그곳이 있다고 하는군. 그런데 아캄에서는 그다지 가치가 있다는 것이라고는 분석되지 않았는데… 그녀 자신이 직접 왔으니 무언가 있다고 봐도 좋겠…지.*

이번 미션에서는 어렵게 생각하지 말고 직선으로 쭈욱 가면 모든 게 끝이다. 탈출할 때는 5분간의 타임어택이 주어지지만 폭탄의 위치가 대단히 쉬운 편이라 역시 시간이 모자라지는 않을 것이다. 보스는 역시 강하긴 하지만 그리 어렵진 않은 편이며 맵 자체가 그리 어렵지 않기 때문에 무난하게 클리어 할 수 있을 것이다. 다만, 적의 공격이 강하기 때문에 레이션은 최대한 많이 비축해 두는 편이 좋다.


▲이것이 폭탄!


▲앞으로 1초!

4개의 폭탄을 찾게 되면….
그래험: *서둘러라! 마지막 한개다!*

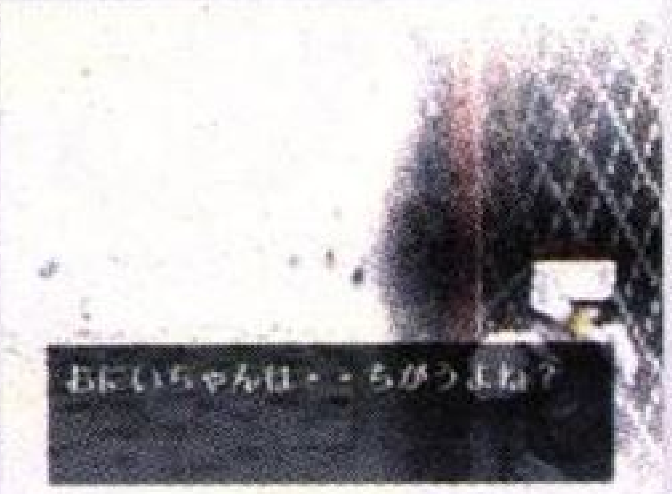
그러나 찾지 못 하면….
그래험: *서둘러라 앞으로 시간이 없다!!!*

그리고…


▲펑!

미션 12 ~CHASE INTO THE ANTARCTIC REMAINS~ 빼앗긴 유물을 추적해라

그래험: 트라이던트의 박사 리티시아 딜이 남극의 유적에 나타났다는 정보가 들어왔다! 자네가 되찾은 그 유적 말이네. 그녀는 그곳의 내부로 들어갔다고 하더군. 그녀의 목적은 확실치 않지만 우리들은 어쨌든 빼앗긴 것을 되찾아야 하네. 초고대 문명의 유산이란 것도 물론 있지만 이대로는 앞으로 아캄의 활동에 지장을 주게 될 걸세. 우리들이 트라이던트에게 졌다고 할테니까 말이지. 아캄에게 손을 대면 그냥 넘어가지 않는다는 걸 보여줄 필요가 있는 게지. 알았나!? 부탁하네.



여자 아이: 오빠는 다르겠지?



▲여기는 절대 통과할 수 없다

여기부터는 3차원으로 복잡한 지도 형태이기 때문에 사진을 보면서 그대로 따라하도록 하자. 사진을 보고 따라가면서 지도를 확인하자.



왼쪽에 있는 패널(パネル)을 누르면

오른쪽에 통과할 수 없었던 문(?)이 열린다.

문을 통과하면 왼쪽에 위로 올라갈 수 있는 떠있는 돌이 있다.







그 돌을 타고 올라가면 나오는 곳에 있는 붉은 적을 죽이면 뒤쪽의 빨간 문이 열리게 된다. 그쪽을 통과해서 가도록 하자.



통과한 직후 오른쪽으로 가면 갈래길이 나온다. 왼쪽은 막힌 길이고 적 두 명이 나오는데 적 둘 모두 레이션을 준다. 그 둘을 처리한 다음 직진하도록 하자.

그 길을 따라 쭉 가게 되면 패널이 다시 등장한다.





패널을 누르면 바닥이 뚫리면서 길이 생기고 여기서 바로 밑으로 떨어져도 되지만 사진 상에 보이는 가운데에서 아이템을 얻을 수 있으니 잠시 들리도록 한다.



바닥으로 떨어지면 갈래길이 등장하지만 어느 쪽으로 가도 같은 길이니 신경 쓰지 말자.



길을 따라 가다 보면 베리어로 막혀있는 문과 밑으로 가는 계단이 있다. 밑으로 가는

계단에 패널이 있다. 패널을 눌러 문을 열면 문 안쪽에 또 하나의 패널이 있는데….



재빠르게 누르고 빠져 나오도록 한다. 잘못해서 그 안에 갇히게 되면 그대로 죽게 된다. 그리고 밑쪽 계단을 따라 내려가다 보면…



공격할 수 없는 적이 나온다. 부딪히게 되면 뒤쪽으로 밀리게 되므로 천천히 걸어가면서 주의해서 피해가자.



왼쪽으로 올라가는 계단과 오른쪽으로 내려가는 계단이 있지만 내려가는 계단은 패널에 의해 막혀있다. 사진대로 왼쪽으로 가자.



왼쪽으로 올라가면 패널이 있다. 물론 그 패널 앞도 벽으로 막혀 있지만 오른쪽의 내려가는 계단 쪽의 막혀있던 부분이 열리게 된다.



그쪽으로 쭉 뛰어 가면….



이상한 바닥(?)이 있는 아래위로 긴 통로를 만나게 된다. 그 바닥에는 전기가 흐르고 있어 에너지가 계속 떨어지게 되므로 주의하고 위쪽으로 올라가도록 한다.



발판을 따라 천천히 뛰어 올라가면 중간에 통로가 있다. 더 위쪽으로 올라가면 레이션 하나를 얻을 수 있다.



통로를 따라 들어가면 '문 제어석(門制石)'을 찾을 수 있다. 그 돌을 조작하면….





아까는 닫혀 있던 문이 열리게 된다. 그곳으로 재빨리 달려가자.



그곳에는 '게이트(ゲイト)'가 있어 그곳을 통해 워프를 하게 된다.

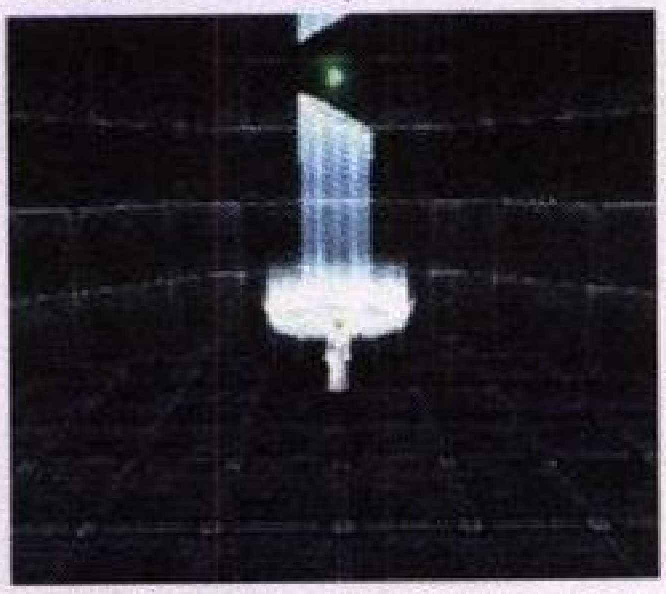


보스: …보여라 우리들 앞에 증거를 보여라 자격을 보여라…!

실체는 검은 녀석이다. 재빨리 검은 녀석만 열심히 쫓아다니면서 '제로 버스트' 공격을 섞어서 처리하도록 하자.



보스: …하늘에 가려는 자여 자네는 무엇을 위해 가는가…? 잘 생각해 두는 게 좋을 것이다… 내 역할은 끝났다.



리티시아: 이것으로 더 그 사람의 꿈에 다가갈 수 있었어. 드디어 그 사람이 인정받을 날이… 보는 대로 '달의 문(月の門)'을 기동시키는 데 성공했어. 남은 일은 통과하기만 하면 될 뿐. 이제 결판을 내도록 하지!

그러나 어디선가 갑자기 나타난 의문의 여자아이는 리티시아와 함께 워프해 버린다.

그래험: 달의 문이 실제로 작동할 줄은 몰랐군. 그러나 그것은 딜 박사가 제창하는 '달은 건조물' 이란 설의 신빙성이 높아졌다는 것이지. 그녀의 가설을 조사해둘 필요가 있겠군. 만약 그 가설이 정말이라고 할 때 그녀의 목적은 무엇이지? 무엇을 위해 그렇게 큰 위험을 감수하고 있는 건지…?

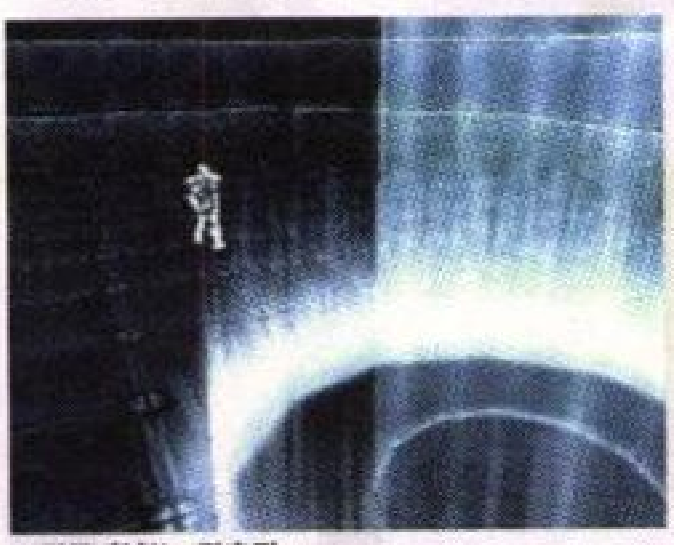
이제부터는 맵이 대단히 힘들어 진다. 사실 지금까지는 입체적인 맵이 아니라고 할 수도 있지만 여기서부터는 고저차를 생각해서 맵을 외워야 한다. 하지만 플레이 해보면 그리 어렵지 않으니 몇 번 해보면 쉽게 알 수 있을 것이다. 주의할 것은 배리어에 부딪치면 에너지가 닳고, 무리하게 지나가려 하면 죽어버리니 그 점을 주의하자. 그것을 제외하고는 그렇게 어렵지 않게 미션을 클리어 할 수 있다.

미션 13 ~IN THE PALACE OF THE MOON ~ 달의 궁전에서

그래험: 딜 박사가 제창하는 가설에 의하면 달은 지구의 환경을 자유 자재로 조종할 수 있는 즉 지구 생명 유지장치라고 하더군. 달이 있기 때문에 지구에 생명이 존재할 수 있다는 건데… 그게 정말이라면 그런 위험한 것을 트라이던트라는 병기 개발 집단에 넘기게 되면 어떻게 될런지… 알았나 어떻게든 그녀를 막아야 하네.

이 맵에서는 BZ-P320이 필수이다. 물론 다른 무기를 가져가도 되지만….

당신의 판단력을 믿는다.



▲달로 향하는 타츠키

그러나 유우가 나타난다.

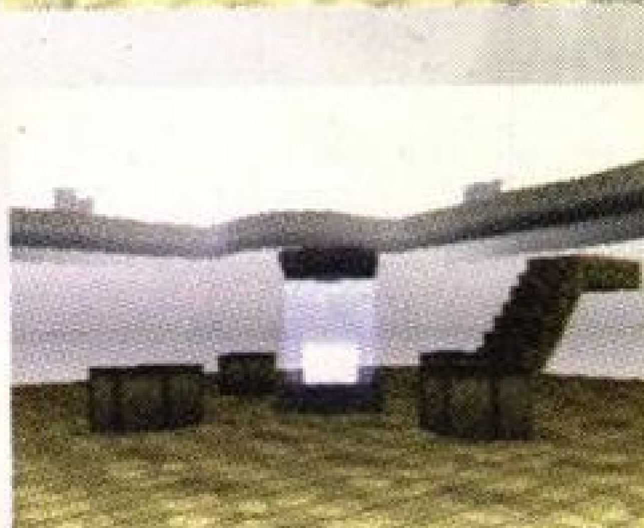
유우: 이거 갖고 가라. 그건 신의 전언판이란 건 데 말야. 고대인이 보낸 메시지가 써있지. '초고대의 유산을 나쁜 목적으로 쓰려고 하는 자에게서 지켜달라' 라고. 분명 무언가 도움이 되겠지. 이 임무가 끝나면 너도 '스프리건' 이겠군. 그럼 그 전언판… 꼭 갖고 있어라. 이봐 네… 아냐 아무 것도 아냐. 아무 것도 모르나 보군… 아아 그렇군… 이것만은 미리 말해두지. 의심해서 미안하다고.



▲달의 문(月の門)







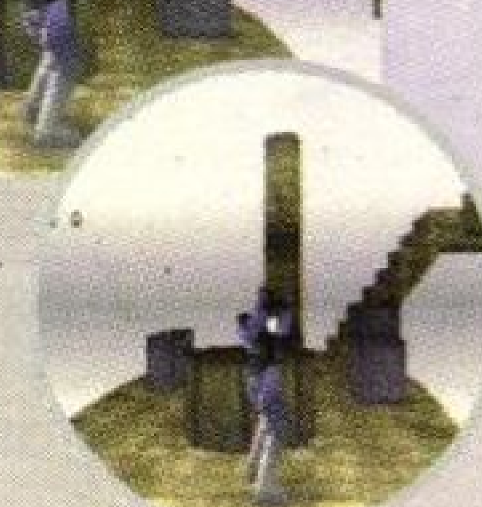
그리고 오미나에 유우가 건네 준 전언판을 들고 달로 향하는 주인공.

그 중간 지점에서 리티시아는 이미 달로 워프를 한 듯 하다.

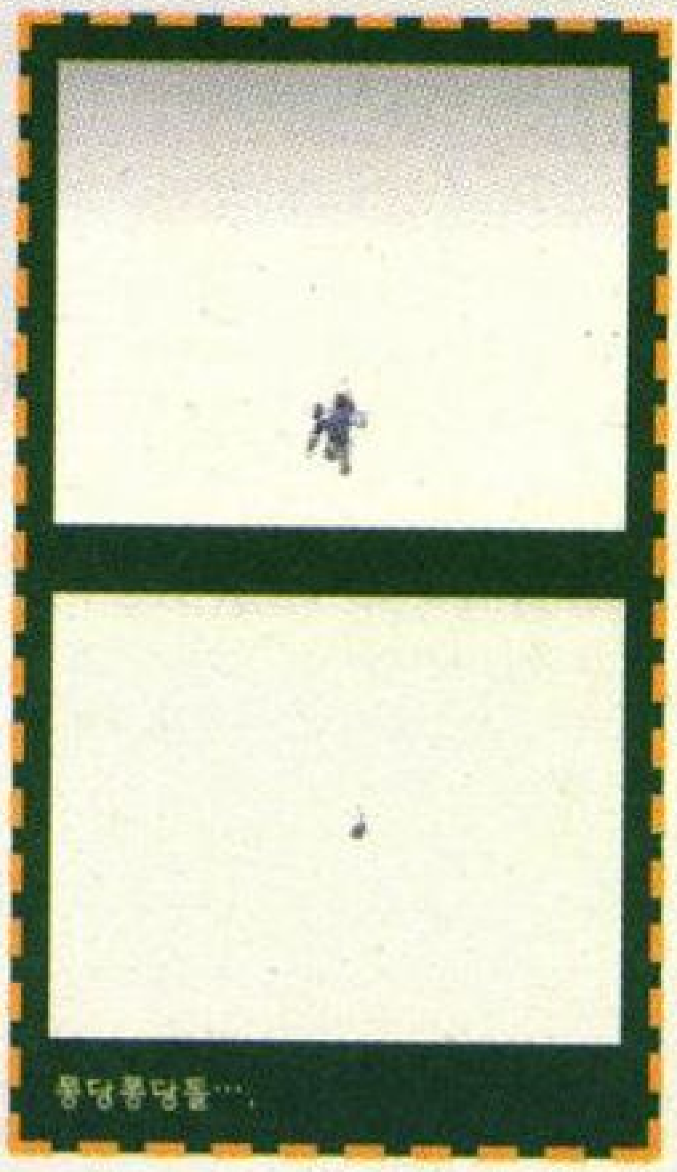


전방에 보이는 적 둘은 해치운 후, 좌측의 석판을 보자. '네방향의 기둥을 해방하지 않으면, 이 땅에서 길은 열리지 않는다' 이것이 힌트이다. 기본적으로 이 맵에서는 주위의 상자(?)에서 길을 가르쳐 준다. 따라가자.





앞에 보이는 기둥 하나이다. 기둥 주위의 링을



파괴하면 기둥이 해방된다.



회전하는 다리…. 하나를 잡고 타서, 다음 지역으로 이동하자.



다시 회전하는 다리. 역시 하나를 잡아타고 왼쪽으로 건너가자.



역시 회살표는 정직하다. 뭐? 너무 높아서 무섭다고? 넌 스프리건이다아아아아아~.

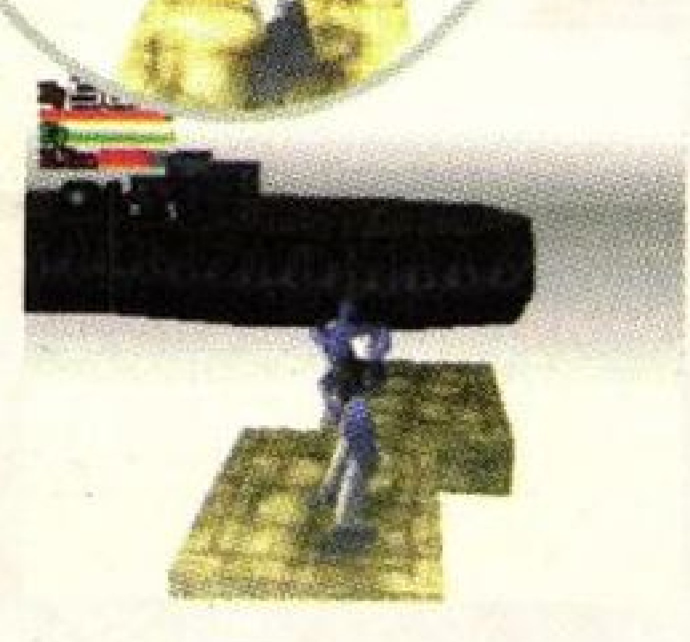




두 번째 석판이다. 아까와 같은 방법으로….

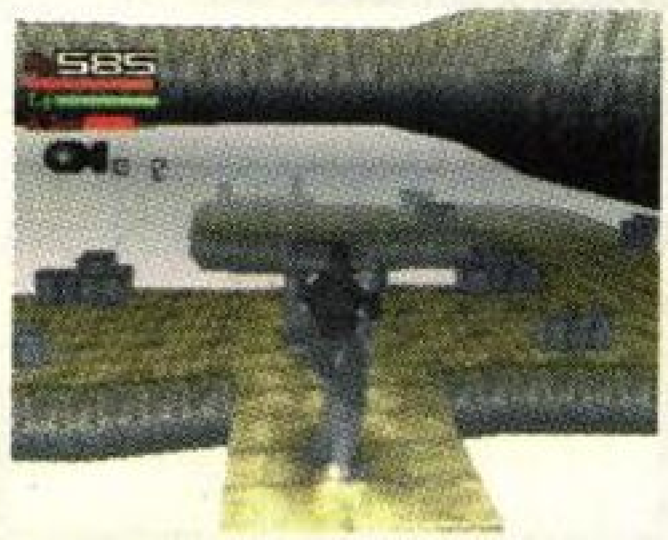








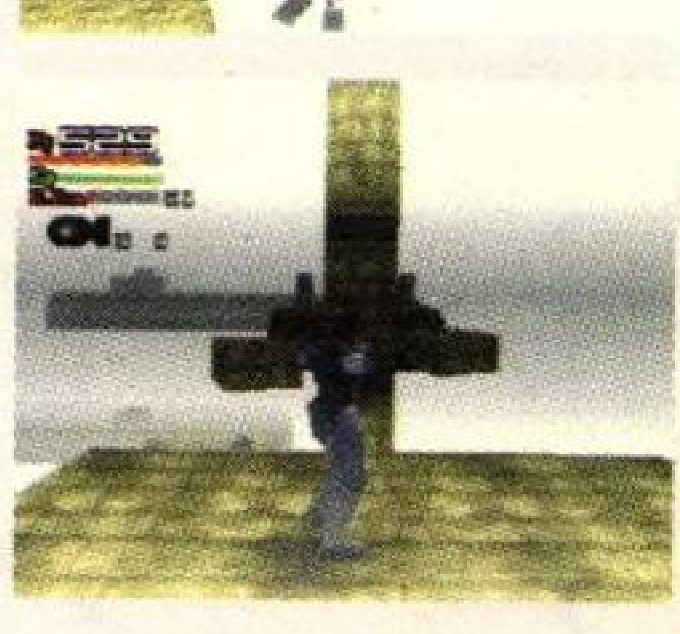
회전하고 있는 석판 두개. 타이밍을 잘 맞춰 다른 편으로 넘어가도록 하자.



중간의 계단을 타고 올라가자. 아이템 박스를 타고 왼쪽 상단에 보이는 땅으로 올라가자. 그러면 세 번째 기둥이 나온다.





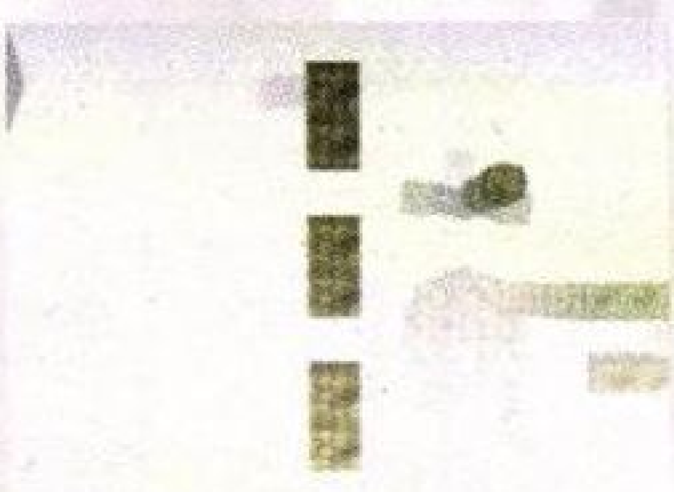


아래로 다시 내려와 길을 따라 가다보면 왼쪽으로 올라갈 수 있는 계단이 보인다. 계단을 타고 올라가 좌측에 있는 바위(?)를 잡고 올라간다. 왼쪽으로 다시 점프를 하여 가다보면 대망의 네 번째 기둥으로 가는 곳이 보이지만… 점프력이 뛰어난 SPEED 타입 AM 슈츠를 입고 있지 않은 한은 그냥 포기하는 게 정신 건강에 좋다.





그냥 아까 가던 길을 계속 가다 보면 위와 같은 지형이 나온다. 각도를 맞추고 점프해서 쏘면… 기둥은 그냥 떨어진다.



그리고 4개의 기둥은 해방된다.



네개의 기둥을 모두 해방(?)하면 길이 생긴다. 지금까지 진행하던 길을 계속 따라가다 보면….







계단과 위에 아이템 상자가 있다. 올라가서 위쪽 길로 올라가도록 하자.



오른쪽으로 이 길을 쭉 따라가다 보면….



이 지점에서 밑으로 뛰어내리면 4개의 기둥이 모여 있는 지점으로 갈 수가 있다.



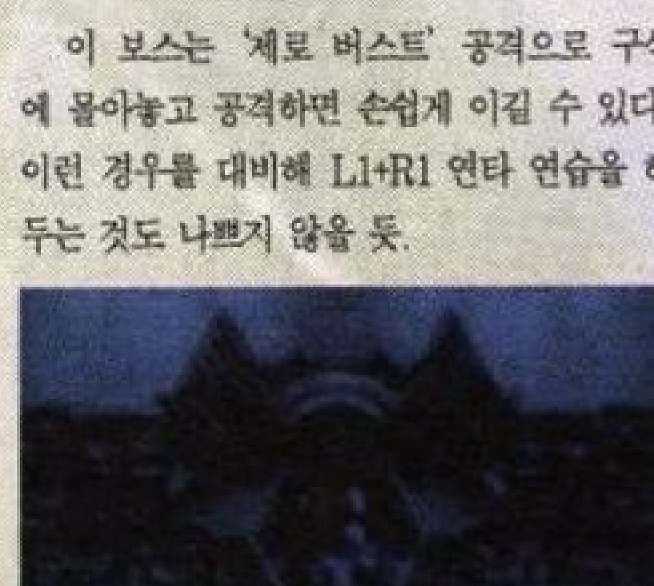
그곳의 가운데에서 워프를 하면…





보스: *내 잠을 방해하는 자들이여 사라져라!*

이 보스는 '제로 버스트' 공격으로 구석에 몰아놓고 공격하면 손쉽게 이길 수 있다. 이런 경우를 대비해 L1+R1 연타 연습을 해두는 것도 나쁘지 않을 듯.



오랜만이군 여기에 누가 찾아오는 건. 우리들이 과오를 저지르고 나서 얼마나 많은 세월이 흘렀

을까. 젊은이여 우리들이 전하는 것, 과거에 범한 죄를 계속 안고 사는 것, 자네에게 우리들의 죄를 전하도록 하겠다. 그것이… 달이 어떠한 것인지… 우리들은 판단을 잘못한 것이다. 우리들은 달을 수중에 넣었다고 생각하고 있었다. 하지만 그것은 잘못된 생각이었다. 그것은 사람이 다룰 수 있는 게 아니다… 신만이 할 수 있는 것이다. 우리들은 멸망하고 말았다. 신의 힘에 손을 댔기 때문에. 젊은이여 우리들과 같은 죄를 범해서는 안 된다. 인도에 따라 신의 가호를 받도록 해라.

전언판을 지니고 있는 자여 알았나? 우리들과 같은



과오를 저질러서는 안 된다. 인류에게 미래가 있도록….

세 번째 기둥의 봉인을 푸는 것까지는 정말로 쉽다. 하지만 네 번째가 정말 어렵게 되어있다. 최대한 주의하면서 진행하도록 하자. 보스는 그렇게 어렵지 않다. 이쯤 되면 EP도 가득차 있을 테고 능력 자체도 아주 강할 때가 되어서 별 문제가 없을 정도이다. 자꾸 빠져 죽게 되는데 몇 번 죽다보면 대충 감이 잡힐 것이다. 어렵게 생각하지 말고 속 편하게 진행하는 것이 짜증이 덜 나서 좋을 것이다. 만약 이전에 AM 슈츠를 SPEED 타입으로 키워온 플레이어라면 아주 쉽게 클리어 할 수 있는 스테이지이기도 하다.

미션 14 ~THE MATTER OF THE MOON~ 달에 관한 문제점

그래험: *리티시아 딜 박사의 목적은 충분히 이해할 수 있지만 그녀는 현재 트라이던트 소속이다. 즉 그녀 개인 목적은 지구 환경을 좋게 하려는 것이라 해도 트라이던트라는 조직이 그것만으로 끝낼 리가 없지. 우선 그녀 자신이 달을 악용하지 않는다는 보증조차 없으니까 말일세. 한가지 수단으로서는 박사를 아캄으로 끌어들이는 것이다. 우리들 아캄은 그녀의 의지를 받아들일 수 있네. 하지만 만약 그것이 거부되었을 경우에는 별 수 없네… 아캄으로써는 그녀에게 달을 넘길 수 없네. 그것만은 절대로… 알았나?*

드디어 마지막이다. 이 미션에서는 레벨 2 이상 되는 DEFENCE 타입의 AM 슈츠 혹은 DEFENCE EXTRA 타입의 AM 슈츠가 필수적이다. 또한 총으로는 BZ-P320





을 꼭 들고 가야한다. 레이션과 포탄 셋트는 넉넉히 10개쯤 들고 가도록 하자.

리티시아: *이것으로 모든 것은 끝났을 터…. 나머지는… 또 당신이야? 정말 끈질긴 타입이로구나. 여자가 싫어하겠어.*



리티시아: *이 이상 방해하지 말아 줘!*

DEFENCE 타입의 AM 슈츠가 보스전에서 얼마나 막강한지 단번에 알 수 있는 기회다. 간단히 구석에 몰아넣고 제로 버스트를 사용 적에게 타격을 입어도 밀려나지 않게 한 뒤에 가만히 서서 일반 공격으로 계속 쳐주자. 에너지가 떨어져 가면 간단하게 레이션을 써주면 된다. 만약



DEFENCE 타입의 AM 슈츠가 아니라면 지형을 이용해서 나무(?) 비슷한 것의 뿌리(?) 부근으로 몰아넣고 '제로 버스터' 공격으로 마무리를 짓자.

리티시아: *이제 조금만 더… 조금만 더 하면 되는데… 겨우 그 사람의 가설이… 그 사람이 옳았다는 걸 증명할 수 있는데… 아무도 방해는 할 수 없어….*

라며 천천히 걸어나가는 리티시아. 그러나 그때!



그래험: *크하하 성공이다! 움직였다! 역시 전설대로군!*

리티시아: *…그…그래험… 대체 무슨 짓을….*





그래험: 그건 서로 마찬가지잖아 리티시아? 뭐 물론 너도 미군도 정말 나를 위해서 잘도 일해줬더군. 고작 현자의 돌 같은 걸 위해서… 바보 같은 짓이로군… 내 말을 잘 들어먹었으니까 말이야! 이것을 사용하면 세계의 군사 균형은 모두 내 맘이다! 너도 나를 없애려 하지 않았다면 이렇게 되진 않았을 텐데!

그리고 그래험은 리티시아를….

그래험: 자, 다음은 너로군… 자네도 꽤 열심히 일해줬더군. 고맙네. 하지만 그것도 이제 끝이다!

역시 간단하다. 그래험은 분신을 쓰지만 무시하고 구석에 몰아넣고 제로 버스트를 사용한 뒤에 계속 일반공격으로 쳐주면 역시 쉽게 끝난다. 에너지가 떨어지면 가뿐히 레이션을 사용하면 된다. 다만 DEFENCE 타입의 AM 슈츠가 없다면 좀 피곤하긴 해도 마찬가지로 별 볼 일 없다. 그래험은 공격을 받고 쓰러지더라도 멀리 날라 가지 않고 제자리에서 주저앉기 때문에 역시 제로 버스트의 밥이다. 만에 하나를 위해서 구석으로 몰아놓고 제로 버스트 연타를 때려주면… 가볍다.



그래험: 대… 대체 어찌 된 거지!? 이 이건 폭주하는 건가!? 그럼 나는 역시 고대인과 같은 짓을….



여자 아이: 또 실패야…?
그래험: 그…그랬구나 바보 같은!
여자 아이: 또 그때와 마찬가지야…?

또 옛날 초고대인들이 그러했듯이 같은 실수를 저지르고 만 사람들. 그리고 이 여자아이의 정체는?



여자 아이: …도와줘 오빠….



여자 아이: 이제 시간이….



그리고 타츠키는 빛 속으로 뛰어든다.

그리고 여자아이는 천사인지 악마인지 알 수 없는 존재로 변하였다.

…인간인가… 이번에는 뭐냐? 역시 너희들 인간에게 진화는 무리로군. 아무리 많은 시간이 흘러도 너희들은 변할 줄 모른다. 그렇다면 여기서 멸망하는 게 더 낫겠지!

지금까지 보스들이 그랬듯이 그다지 어렵지 않다. 여기서 BZ-P320을 장착하라는 이유가 설명이 된다. 무려…, 적 보스는 땅으로 내려오지 않는다! 땅으로 내려온다 해도 항상 공격을 하고 있어 다가가기가 매우 힘들다. 그래도 DEFENCE 타입의 AM 슈츠를 장비한 플레이어들은 제로 버스트 사용 후에 다가갈 수도 있지만 장착하고 있지 않다면 암담하다. 하지만… BZ-P320이 괜히 존재하는 게 아니다. DEFENCE 타입의 AM 슈츠라면 그냥 제로 버스트 발동 후 계속 위치만 잡아주고 쏘아주면 되고 아니라면 이리저리 피하면서 사냥하는 느낌으로 계속 쏘아주면 끝이다.



역시 인간에게 희망은 없는 듯 하군.

ENDING



혼자서 멍하니 서있는데 오미나에 유우가 나타난다.

유우: …어이 괜찮아? 끝난 거 같군. 아무 것도 도와주지 못 해서 미안. 그런데 정말 엄청나군. 음?

왜 그래? 그래험을 신경 쓰는 건가? 미안해. 녀석을 조사하는 동안 도와주지 못 해서. 하지만 너 덕에 도움 많이 받았어. 피해도 최소한으로 할 수 있었고. 고대인처럼 어쩔 수 없는 사태가 되지 않아 다행이군··· 달은 망가뜨렸지만 아마도 그게 나을 꺼야. 우리들에게는 지나친 것이었으니까. ···나는 우리들 자신의 손으로 지금 살고 있는 곳을 바꿀 수 있다고 믿고 있어. 이런 달에 의지하지 않더라도. 하지만 그때까지 우리들 같은 녀석들이 필요한 거야. 그래 '스프리건'이 말야. 그럼 돌아갈까. 계속 이런 곳에 있으면 불안해. 갑자기 공기가 없어지는 게 아닌가 하고 말야. ···왜 그래? 여자애? 아니 이 주변에는 한번 둘러봤지만 너 밖에 없었다구···? 어이 기다려 가는 거냐? 어이!

주인공은 여자아이를 찾아보았지만 유우



의 말로는 주변에 그런 아이는 없었다고 한다. 유우의 말에 대답 없이 떠나는 타츠키.

그리고···.

모든 스테이지를 클리어 하면 캐릭터를 선택할 수 있다. 지금까지는 NPC로 등장한 원작의 주인공인 오미나에 유우를 선택할 수



있게 된다. 오미나에 유우의 경우 모든 레벨이 최고이다. 평상시 타츠키의 두배 이상의 점프가 가능하여 두개 컨테이너 높이를 넘을 수 있지만 AM 슈츠를 장착할 수 없어 후반 보스 전에서 고생을 하게 될 것이다. 또한 한번 클리어 한 캐릭터로는 지금까지 클리어 한 미션을 선택할 수 있다.

미션 15 ~GAIN CONTROL OF THE ARCAM LAB. ~아캄 본사에서의 모의 훈련

타츠키와 유우 모두 클리어 한 뒤에는 미션 15를 고를 수 있다. 이것은 가상 훈련으로써 아캄 본사 건물에 침입하여 지하 금고의 물건을 훔쳐내는 것이다. 제한 시간은 7분. 기본적으로 미션 11과 지도가 동일하지만, 마지막 층에서 조금 다르다. 마지막 창고에 들어가면 타츠키의 경우에는 유우가 유우의 경우에는 타츠키가 적으로 나온다. 지금까지의 어느 보스와도 비교할 수 없을 정도의 강한 위력을 보인다. 자신의 한계를 시험해 보자.

유우의 ENDING

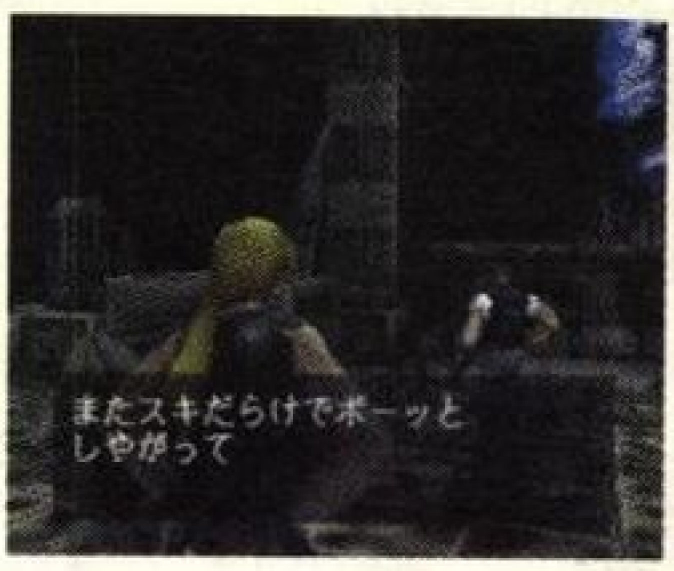
모든 전투가 끝나고 또 하나의 허탈함에 가만히 서있는 유우. 그때 장이 나타난다.

장: 또 빈틈 투성이로 멍하니 있나. 정말 네 녀석은 내가 없으면 백 만 번은 죽었을 꺼다.

유우: 나는···?

장: 미안하군··· 그래험은 늦은 것 같더군··· 정말 귀찮다니까 대체 몇 명이나 내가 뒷바라지 해야하는 거야?





유우: 그래 결국 언제나 마찬가지야. 우리들이 움직이고 비밀리에 일을 마무리 짓는다. 우리들이 하는 일을 보통 사람들은 알 리가 없지··· 그것이 세상을 멸망시킬지도 모르는 것이란 것도 알 리가 없어.

장: ···그거면 된 거야. 그런 걸 누가 또 알아서 어떤 멍청이가 그런 짓을 하려고 들면 어떡해?

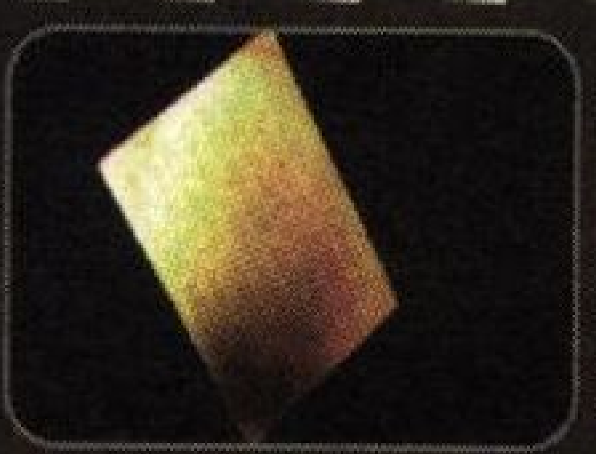
유우: 그···렇..겠지?

장: 그으래! 네놈은 언제나 그런 쓸데없는 소리만 하니까 2류에 머무르는 거야.



장: 쓸데 없는 소리하지 말고 빨리 돌아가자구. Ⓟ

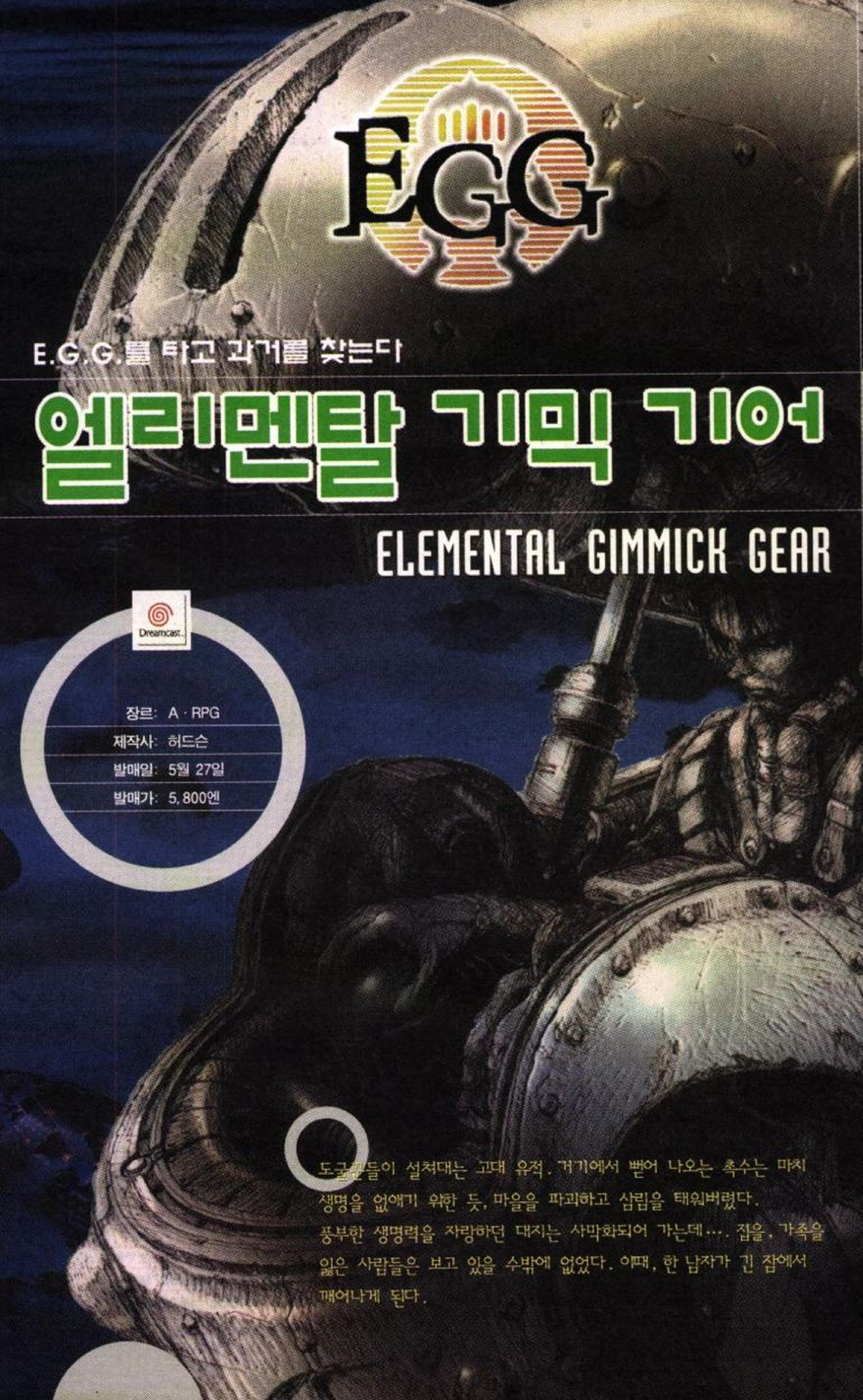
그래픽	
조작감	
스토리	
사운드	
소장가치	











DREAMCAST

E.G.G.를 타고 과거를 찾는다

엘리멘탈 기믹 기어

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

Dreamcast

장르: A · RPG
제작사: 허드슨
발매일: 5월 27일
발매가: 5,800엔

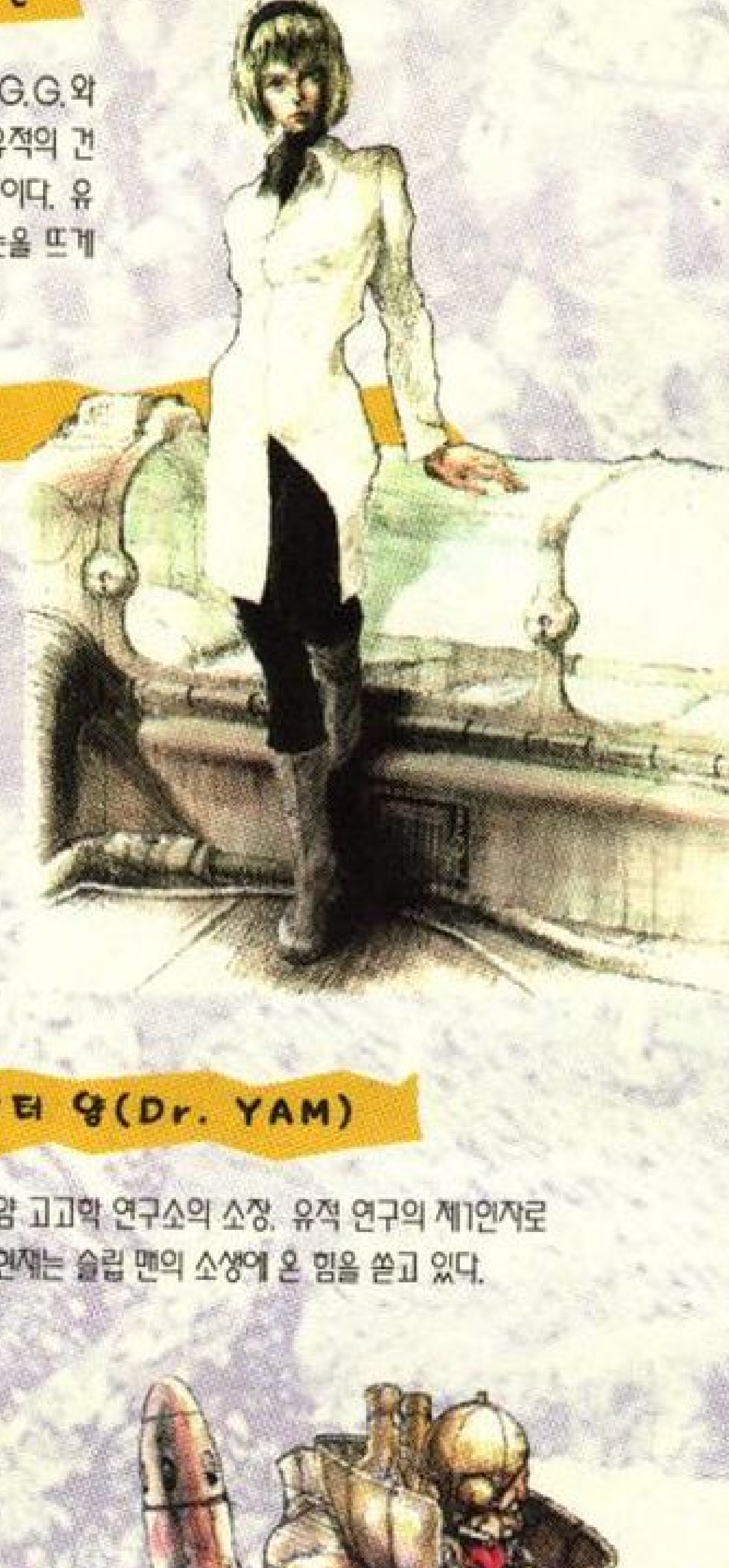
도굴꾼들이 설쳐대는 고대 유적. 거기에서 뻗어 나오는 촉수는 마치 생명을 없애기 위한 듯, 마을을 파괴하고 삼림을 태워버렸다. 풍부한 생명력을 자랑하던 대지는 사막화되어 가는데…. 집을, 가족을 잃은 사람들은 보고 있을 수밖에 없었다. 이때, 한 남자가 긴 잠에서 깨어나게 된다.

캐릭터 소개



슬립 맨(SLEEP MAN)-레온

이 이야기의 주인공. 고대 유적 내에서 E.G.G.와 함께 발견되어 계속 동면 상태에 있었다. 유적의 건조 연대로 추정하면 5,000년 이상 동면한 것이다. 유적의 증식에 의한 이상한 힘 때문에 잠에서 눈을 뜨게 된다.



세렌(SELEN)

이스트키온의 암 고고학 연구소에 근무하는 연구자. 슬립 맨의 연구를 담당하고 있다. 증식과 슬립 맨의 자각에 이상한 힘을 느끼고 그에게 유적의 조사를 부탁한다.



닥터 얌(Dr. YAM)

암 고고학 연구소의 소장. 유적 연구의 제1인자로 현재는 슬립 맨의 소생에 온 힘을 쏟고 있다.



러클(LUCKLE)

이스트키온에 살고 있는 정의감 넘치는 소년. 증식으로 양친을 잃은 고아들의 리더를 맡고 있다.



쥬지(JUJI)

안개의 탑을 본거지로 하고 있는 도적단의 두목. 마을 사람들을 증오하는 한편, 유적에 대해서 관심을 갖고 있다.

메뉴

E.G.G.에 탑승했을 때, 맵 상에서 스타트 버튼을 누르면 포즈 상태가 되며 「스테이터스 / 옵션」 윈도우가 표시된다.

스테이터스(STATUS)

각 파라미터와 소지 아이템 등 현재 E.G.G.의 스테이터스를 확인할 수 있다.

옵션(OPTION)

게임의 설정을 변경한다.

① KEY CONFIG : 변경하고 싶은 버튼에 커서를 옮겨서 방향키로 정할 수 있다. 그 다음 A버튼으로 결정하며, 디폴트(DEFAULT)를 선택하면, 게임 스타트시의 설정으로 원위치 된다.


옵션 화면

② MESSAGE : 'NORMAL'이나 'FAST'를 방향키로 선택한다.

③ WINDOW : 방향키로 수치를 조정하여 윈도우 컬러를 변경할 수 있다. A버튼을 누르면 변경이 결정된다. R, G, B는 수치를 높게 하면 색의 농도가 짙어 지며, A의 수치가 높아지면 투명도가 높아진다.

④ SOUND : STEREO또는 MONO를 방향키로 선택한다.

조작

A버튼(펀치 버튼)	맵 : 펀치, 대화하기, 조사하기, 오토 아이템 사용	X버튼(아이템 버튼)	장비 아이템 사용
	장비 메뉴 / 옵션 메뉴 / 상점 : 결정	L 트리거	장비 메뉴 화면 표시
B버튼(스핀 버튼)	맵 : 스핀 개시	R 트리거	가드
	장비 메뉴 / 옵션 메뉴 / 상점 : 캔슬	스타트 버튼	션 메뉴 표시

액션



펀치

A버튼을 누르면 펀치로 적을 공격한다.



와이어 펀치

와이어 암을 입수하면, 와이어 펀치를 발사할 수 있다. A버튼을 잠시 누르고 있으면 E.G.G.에서 빛이 나며, 이때 버튼을 떼면 와이어가 발사된다. 와이어 펀치는 적을 공격하는 것뿐만 아니라 먼 곳에 있는 물건을 끌어당기거나, 반대편으로 넘어갈 때 사용되기도 한다.



스핀 대시

스핀 개시 후 E.G.G.의 몸체에서 빛이 나온 다음, 방향키로 조정하면 강력한 스핀 대시 공격을 사용할 수 있다. 이동 중에는 EP(에너지 포인트)를 소비하지만, 스핀 대시를 사용해야만 부술 수 있는 문과 트랩이 있다. EP가 10이하라면 스핀 대시를 사용할 수 없다.

스핀

B버튼을 누르면 달걀형으로 변한다. 그 상태에서 계속 버튼을 누르고 있으면 스핀을 시작한다. 다시 B버튼을 누르면 로봇으로 돌아온다.





장비 아이템

L트리거 버튼을 누르면 장비 메뉴가 나온다. 프레임 스톤, 프리즈 스톤 등 공격계 아이템을 사용할 때에는 X버튼을 잠시 누르고 있어야 한다. 스톡이 들어있는 서브 탱크는 X버튼을 한번만 눌러도 사용할 수 있다. 프레임 스피너는 스핀 대시 중에 X버튼을 누르면 발동된다.



블록 밀기

밀 수 있는 블록에 접근하여 방향키로 밀면 된다.



블록 들기

스킬 롬을 입수하면 블록을 들어서 운반할 수 있다. 블록에 접근하여 A버튼을 누르면 블록을 들어올린다. A버튼을 누르고 있으면 블록을 든 채로 있는다. 이 상태에서 이동할 수도 있다.



날아오는 블록 잡기

스킬 레벨이 2이상 되면 날아오는 블록을 잡을 수 있다. 블록이 날아오는 타이밍에 맞춰서 A버튼을 누르면 된다.



블록 잡아당기기

슈퍼 그립을 입수하면 블록을 잡아당길 수 있다. 밀 수 있는 블록에 접근하여 A버튼을 누르면서 뒤로 당기면 블록이 움직인다.

스톡을 입수

버큐머를 입수한 다음 스톡이 나오는 분수에서 A버튼을 누르면 그 스톡을 흡수할 수 있다. 스톡이란 E.G.G.의 파워를 회복하는 액체를 말한다. 분수의 색에 따라서 스톡의 종류가 다르다.

아이템



와이어 암

입수하면 와이어 펀치를 사용할 수 있다. 와이어 펀치의 공격력은 펀치보다 낮지만 리치가 길다. 또한 멀리 있는 아이템을 갖고 오거나, 후크를 사용하여 건너편으로 건너갈 때도 사용된다.



스킬 롬 레벨 1

첫 번째 스킬롬을 입수하면 작은 바위를 들어올릴 수 있다. 그리고 이 바위를 이용하여 적을 공격할 수도 있다.

스킬 롬 레벨 2

스킬 레벨 2가 되면 레벨 1의 능력과 함께 날아오는 바위를 잡을 수 있게 된다.

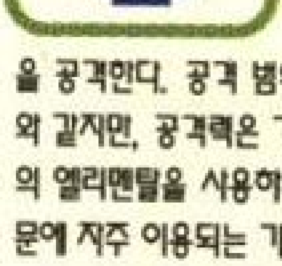
스킬 롬 레벨 3

모든 스킬 롬을 모으면 대형 바위까지 들 수 있게 된다.



플라즈마 스톤

입수하면 플라즈마 필드를 사용할 수 있으며, 그린 엘리멘탈을 저장할 수 있다. 주변의 적에게 데미지를 줄 수 있으며, 지오 퀘이크와는 다르게 공중에 있는 적에게도 데미지를 줄 수 있다. 또 플라즈마 에너지를 공급할 수 있기 때문에 엘리베이터를 작동시킬 때에도 사용된다. 플라즈마 필드의 공격 범위도 지오 퀘이크와 동일하게 전체 화면이다.



슈퍼 노바

노바 스톤을 입수하면 사용할 수 있는 기술. 소형별인 슈퍼 노바를 폭발시켜서 주변의 적을 공격한다. 공격 범위는 약 1화면으로 지오 퀘이크와 같지만, 공격력은 가장 높은 300이다. 모든 종류의 엘리멘탈을 사용하지만, 소비량이 의외로 적기 때문에 자주 이용되는 기술이다.



워터 프로프

수중에서도 지상과 같은 속도로 이동할 수 있는 아이템이다. 한편 이것을 입수하기 전에도 수중에는 들어갈 수 있지만 움직임이 매우 둔해지기 때문에 가급적 피하자.



슈퍼 그립

블록을 뒤로 잡아당기기 위한 아이템이다. 밀착해서 A버튼을 눌러야 와이어 암이 나가지 않는다.



프레임 스톤

프레임 볼을 사용할 수 있으며, 동시에 레드 엘리멘탈을 저장할 수 있다. 프레임 볼은 적과 나무를 태울 수 있는 기술로 얼려있는 적을 해동할 수도 있다. 프레임 볼로 공격했을 때에는 타격을 입힌 순간에 레벨마다 다른 데미지를 주며, 적이 불타고 있는 동안에도 데미지가 가해진다.



트랜스포터

포그너 등에서 던전을 빠져나올 때 사용하는 아이템이다. 아이템을 사용하면 던전 입구로 돌아간다.

프레임 스피너



스핀 대시 중에 화염 공격을 사용할 수 있는 아이템. 타격 공격 외에 화염 데미지를 2회 입힌다. 화염 데미지는 프레임 볼과 같은 데미지를 준다. 또 아이템 버튼을 누르면 1초에 한번씩 모두 3번 화염을 떨어뜨린다.





버큐머

지면에서 솟아 나오는 스톡 분수에서 회복 액체를 흡수할 수 있는 아이템이다. 스톡을 흡수하기 위해서는 서브 탱크가 필요하다. 서브 탱크에 스톡(저장)하는 회복액은 전부 4종류이다. 또 회복액을 연속으로 흡수할 수는 없지만, 일단 다른 화면으로 이동한 다음 다시 오면 분수 상태로 되어 있어서 다시 흡수할 수 있다.



프리즈 스톤

프리즈 레이저를 사용할 수 있는 아이템이다. 동시에 블루 엘리멘탈을 저장할 수 있다. 저온의 레이저로 적과 물을 얼릴 수 있지만, 적에게 데미지는 주지 못한다. 얼려진 적은 블록과 같은 취급을 받는다. 얼려진 적을 다시 쓰러뜨리기 위해서는 프레임 볼로 풀어야 한다.



지오 스톤

지오 퀘이크를 사용할 수 있는 아이템으로 동시에 옐로우 엘리멘탈을 저장할 수 있다. 지오 퀘이크는 지면을 강타하는 공격으로 주변의 적을 모두 공격한다. 공격 범위는 한 화면 정도로 매우 넓지만 적이 지면에 닿지 않으면 데미지를 입힐 수 없다. 공격력은 150으로 고정되어 있기 때문에 어떤 레벨이 높아도 그다지 효과를 볼 수 없다. 또 이 기술을 사용하면 마루를 파괴하여 새로운 길을 만들 수 있다. 때로는 천장에서 아이템이 떨어지는 경우도 있다.



그라비티 실드

피라미드 상태의 반중력 실드를 작동시켜서 적의 모든 공격을 무효화하는 기술이다. 이 기술을 사용해야 지나갈 수 있는 길도 있다. 무적이 되는 시간은 약 8초 정도이며, 맵이 전환되면 기술도 사라진다. 강적이나, 많은 적이 있는 장소에서 사용하면 매우 효과적이다. 하지만 효과가 지속되는 동안에는 스핀 대시를 사용할 수 없기 때문에 펀치 공격으로만 쓰러뜨려야 한다.

서브 탱크

회복액을 보존하는 아이템. 회복액을 얻는 방법은 버큐머로 스톡 분수에서 얻는 방법과, 가게에서 구입하는 방법이 있다. 회복액은 에너지, 엘리멘탈, 더블, 슈퍼 스톡의 4종류가 있다. 그리고 서브 탱크는 모두 3개 존재한다.

서브 탱크의 종류



에너지 스톡
EP를 최대치까지 회복한다.



엘리멘탈 스톡
엘리멘탈을 최대치까지 회복한다.



더블 스톡
EP, 엘리멘탈을 최대치의 50% 회복한다.



슈퍼 스톡
EP, 엘리멘탈을 최대치까지 회복한다.

에코 스피너



스핀 대시로 이동해도 EP를 소비하지 않는 아이템이다. 하지만 아이템으로 장비해야만 그 효과를 발휘할 수 있다. 입수 조건은 저스티스 혼에게 100연승을 하는 것이다.

액세스 칩



컴퓨터를 이용하여 잠겨 있는 문을 열 때 쓰이는 칩. 컴퓨터와 액세스 칩은 레벨 3까지 있다. 컴퓨터 레벨에 대응하는 칩을 갖고 있으면 통과할 수 있다.



어택 캡슐
3개를 모으면 어택 레벨이 1 오른다.



디펜스 캡슐
3개를 모으면 방어 레벨이 1 오른다.



마인드 캡슐
3개를 모으면 마인드 레벨이 1 오른다.

엘리먼트

장비 아이템을 사용할 때 소비되는 엘리멘탈을 회복시켜 준다. 역시 크기에 따라 회복량이 틀리다.



대 중 소

에너지 탱크



E.G.G.의 최대 EP를 25포인트 늘리는 아이템이다. 입수함과 동시에 EP는 최대치까지 회복된다. 전부 15개 있으며, 모든 에너지 탱크를 입수하면 400까지 만들 수 있다. 가게에서 파는 경우도 있다.

에너지 회복 볼

E.G.G.의 EP를 회복하는 아이템으로 크기에 따라 회복량이 다르다.



25포인트 회복 10포인트 회복 5포인트 회복

가바로

이 게임의 세계에서 통용되는 화폐로 몬스터를 파괴하면 나타난다. 에너지 회복 볼처럼 크기에 따라 화폐 가치가 다르다.



20가바로 10가바로 5가바로

공격력 일람

펀치



리치는 짧지만 틈이 적기 때문에 공격의 핵심이 되는 기술이다. 1회의 펀치로 2마리 이상의 몬스터에게 데미지를 줄 수도 있다.

레벨에 따른 펀치의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
10	20	40	60	80	100	130

스핀 대시



리치는 펀치보다 짧지만 고속 이동이 가능하다. 하지만 EP를 소비하기 때문에 자주 사용되지는 않는다. 스핀 중에 계속해서 공격을 하면 연속으로 데미지를 줄 수 있기 때문에 빨리 처리할 때 유용하다. 펀치보다 공격력은 높지만, 3D 배틀에서는 펀치와 같은 공격력으로 수정된다.

레벨에 따른 스핀 대시의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
40	60	80	90	100	110	150

와이어 암



엘리멘탈을 소비하지 않고 원거리 공격을 할 수 있다. 하지만 공격력은 그만큼 떨어지기 때문에 그다지 자주 쓰이지는 않는다. 와이어가 늘어났을 때에는 움직일 수 없기 때문에 방어에 허점이 생긴다.

레벨에 따른 와이어 암의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
5	10	15	20	25	30	50

프레임 스피너

스핀 대시를 강화한 공격으로 직접 공격과 화염 공격을 동시에 한다.



레벨에 따른 프레임 스피너의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
60	80	100	110	120	130	170



프레임 볼

원거리에서 적을 공격할 수 있으며, 직접 데미지와 화염 데미지를 동시에 줄 수 있다. 또 공격 후에도 틈이 적기 때문에 적의 공격을 쉽게 피할 수 있다. 엘리멘탈에 여유가 있다면 적극적으로 사용하자. 하지만 적 중에는 데미지를 입지 않는 녀석도 있다.

레벨에 따른 프레임 볼의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
20	30	40	50	55	60	80

방어

적의 공격을 가드하면 보통때보다 데미지를 줄일 수 있으며, 그 효과는 디펜스 레벨에 따라 틀리다. 또한, 공격을 받아도 뒤로 밀리지 않기 때문에 보다 빨리 공격으로 전환할 수 있는 이점도 있다.

레벨에 따른 방어력

	레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
통상시	0	5	10	15	20	25	35
가드시	25%	30%	35%	40%	45%	50%	60%

크레이 할아버지의 퀴즈



크레이 할아버지는 모두 객관식으로 문제를 낸다. 따라서 다음 답이 있는 것만 고르면 쉽게 돈과 아이템을 얻을 수 있다.

■문제와 답

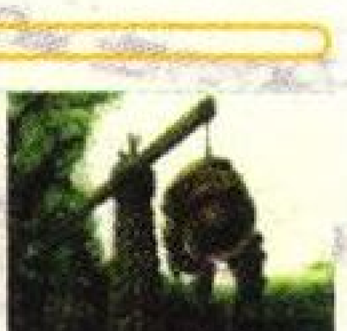
할머니가 집에 온 것은 몇 살 때? 18세(18歳)
할머니가 잘 못하는 일은? 요리(料理)
내 아이는 모두 몇 명? 5명(5人)
나는 어떻게 웃지? 우하하하하하!(うひゃひゃひゃひゃひゃ!)
내 E.G.G.는 무슨 색이지? 검정색(黒)
내가 탔던 것은? E.G.G.
스타의 별명은 무엇이지? 푸른 번개(青い稲妻)
내 라이벌의 이름은? 호지(ホッジ)
리리나는 몇 살이지? 5세(5歳)
지금 편지를 보내지 않은 사람은? 막내아들(下の息子)
삼각형의 면적은? 가로×세로÷2(底邊×高さ÷2)
내 이야기중 좌(左)라는 단어는 모두 몇 번 나왔지? 3회(3回)
나는 몇 명과 여행을 했지? 한 명(1人)
지금 이야기에서 나온 생물의 수는? 155
나는 어디로 여행을 했지? 모른다(知らない)
관계는 없지만 북쪽에 있는 탑의 이름은? 안개의 탑(霧の塔)
나는 뭐라고 불렸지? 박식한 사람(いきじびき)
나는 포그너를 몇 번 들어가 봤지? 27회(27回)
내 장남의 이름은? 후레이(フレイ)
내 며느리의 이름은? 세이라(セイラ)
존은 무엇의 이름이지? 개(犬)
E.G.G.가 먹은 것은? 목초(牧草)
농담이 없는 세상이란… 페페페페펫!(ぺぺぺぺぺっ!)
믹(ミック)은 얼마나 돌려주었지? 3가바로(3ガバロ)
러프(ラフ)는 얼마나 빌려갔지? 2가바로(2ガバロ)
내가 산 장난감은 얼마였지? 4가바로(4ガバロ)
나는 그녀에게 무엇을 선물했지? 꽃(花)
내 부대는 모두 몇 명이지? 15명(15人)

스토리 공략

프롤로그

토키온 1218년





깊은 정글 지대에서 돔형의 고대 유적이 발견된다. 하지만 정글은 들어가는 것조차 쉽지 않았다. 때문에 본격적인 유적 조사가 시작된 것은 발견한 지 한 세기가 흐른 뒤였다.

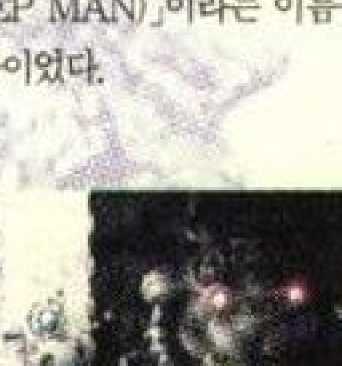
토키온 1353년

유적 내부의 발굴에 착수한 순간, 수수께끼의 기체가 발견된다. 그 안에서 잠자고 있던 남자와 함께…. 조사에 의하면 유적은 5,000년 전에 만들어진 것이라고 한다. 하지만, 그 기체의 구조 조사는 느리게 진행되었으며, 작동 원리조차 밝혀낼 수 없었다. 과학자들 사이에서는 "정령이 들어있는 것은 아닌가…"라고 말하는 사람까지 있었다. 그리고 어느 사이엔가 그 기체는 엘리멘탈 기믹 기어(ELEMENTAL GIMMICK GEAR)라고 불리게 되었으며, 분석은 계속 이루어졌다. 과학과 기술의 진보로



E.G.G.의 모델링에 성공하였고, 이윽고 양산화에 돌입하였다. 한편 E.G.G.와 함께 발굴된 남자는 「슬립 맨(SLEEP MAN)」이라는 이름을 붙였다. 나이도 먹지 않고 오직 잠만 자기 때문이었다.

토키온 1453년





이때까지 침묵하고 있던 고대 유적이 갑자기 폭주를 시작했다. 마치 '증식'하는 것처럼 유적에 거대한 촉수가 나타났다. 미친 듯이 날뛰는 촉수에 의해 도시와 마을이 파멸 상태에 다다르게 되었다. 유적 주변에는 안개가 생겼으며, 기괴 생물과 무인 E.G.G.가 목격되기도 했다. 사람들은 유적을 「포그너」라고 부르며 두려워했고, 조사대는 물론, 도굴꾼들 조차 들어가기 꺼려했다. 포그너의 증식과 때를 같이 하여, 한 남자가 눈을 뜬다…. 「슬립 맨」의 각성을 지켜 본 여성 과학자 세렌은 기억을 잃어버린 그에게 「레온」이라는 이름을 붙여준다. 하지만 그녀는 다른 과학자에게 이것을 보고하지 않은 채, 위험을 무릅쓰고 레온을 오리지널 E.G.G.와 함께 포그너로 보낸다. 그의 기억을 되찾기 위한 단서를 찾기 위해서. 그리고 포그너를 멈추게 하기 위해서….

이스트키온

게임은 이스크 키온의 암 고고학 연구소에서 시작한다. 마을 남쪽으로 나가려하면 저스티스 혼과 3D 배틀에 들어간다. 이 배틀 후에는 어택 캡슐을 얻을 수 있다.

1 게임이 시작되는 장소이다.



3 포그 엣지의 북쪽으로 나가는 곳.

4 미니 게임을 즐길 수 있는 러클 레저 랜드로 스핀 대시로 들어가야 한다. 그 전에 암 연구소 밑에서 돈을 받고 있는 녀석에게 600 가바로를 주면 게임을 즐길 수 있다.







8 창고 안에 들어가면 헤리라는 소년이 반대편으로 떨어져서 돌아오지 못하게 된다. E.G.G.의 기능을 사용하여 이들을 도와주어야 한다.



5 러클의 집.

2 저스티스 혼과 3D 배틀.



7 2층에 있는 크레이라는 노인에게 말을 걸면, 장황하게 이야기를 한 다음 문제를 낸다. 모두 맞추면 랜덤으로 수십 가바로를 준다. 그리고 3, 5, 10회째에는 디펜스 캡슐, 어택 캡슐, 디펜스 캡슐을 각각 준다.



6 허브의 정크 상점.





3D BATTLE : 저스티스 혼 첫 번째 보스전으로 간단한 1대 1 배틀 형식으로 이루어진다. 저스티스 혼은 주인공 레온을 향해서 일직선으로 다가오기 때문에 플레이어는 제자리에서 펀치 버튼을 누르기만 하면 된다.

레온 : …어린 아이?

아이: 시끄러워! 이 러클님을 어린애 취급하지 마!

러클: 제길! 져버렸군! 부하들을 어떻게 보나? 뭐지, 이 E.G.G.는? 강화 파츠가 하나도 없잖아! 그런데 이렇게 강한 이유는… 아무리 봐도 도적이 사용하는 E.G.G.와는 다른 걸. 그리고 형의 모습도 녀석들처럼 광폭하게 보이지 않고. 잘못 짚은 내 잘못이야!

레온: ……

러클: 솔직하게 사과할게! 미안해 형! 이것을 줄 테니까 용서하라고! (러클에게서 어택 캡슐을 받는다) 이 빨간 캡슐을 3개 모으면 공격력이 1 레벨 오르지! 그 외에도 여러 종류가 있으니까 스스로 찾아보라고! 앗 그래! 언제라도 상대를 해줄게. 방법은 이 녀석에게 펀치를 날려! 그럼 다음에 승부를 가리자고!



포그 엣지 남쪽

포그 엣지 남쪽은 이스트키온 마을 아래에 있다. 이 곳의 특징은 방어 캡슐이 두 개 있다는 점이다. 포그 엣지 남동쪽과 중앙에 하나씩 있으며, 남동쪽에 있는 것은 식물 속에 숨겨져 있어서 찾기 어렵지만 그냥 얻을 수 있고 중앙에 있는 방어 캡슐은 나중에 와이어 암을 입수해야만 얻을 수 있다.

2 드디어 포그너에 들어간다. 들어가자마자 강적인 브레인-1이 있으니 조심할 것.

3 움직임이 빠른 몬스터, 타이니 킬러는 강력하다. 타이니 킬러의 공격을 가드로 막은 다음 공격하면 쉽게 처리할 수 있지만 EP가 많이 없어지니 주의하자.

5 달로 워프하기 위한 문으로 게임 후반부에 사용된다.



6 아직 워터 프루프를 입수하지 않았기 때문에 물 속에 들어가면 스피드가 감소한다.



4 이 아이템은 와이어 암이 있어야 얻을 수 있다.



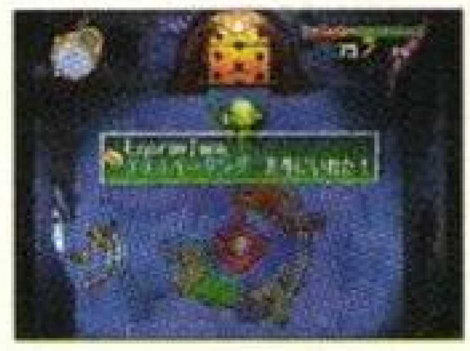
1 여기에 있는 디펜스 캡슐은 나무에 가려 있기 때문에 주의 깊게 봐야 그 위치를 알 수 있다. 이런 성장용 아이템은 꼭꼭 먹어 두어야 나중에 후회하지 않는다.



포그너 1층(남쪽)

이곳에 들어 온 목적은 '프레임 스톤'을 얻기 위해서이다. 하지만 그러기 위해서는 액세스 레벨 1의 문을 열고 보스인 조인터를 물리쳐야 한다.

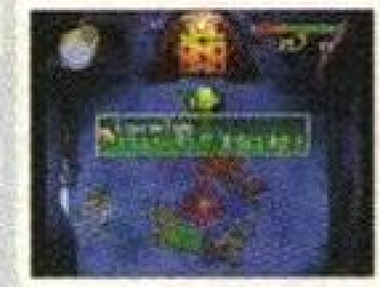
13 이 장치에 들어가면 프레임 스톤을 입수할 수 있으며, 프레임 볼이라는 기술을 사용하게 된다. 이것으로 포그너 1층의 탐험은 끝이다. 유적은 계속 이어져 있지만 일단 이스트키온으로 돌아가자.



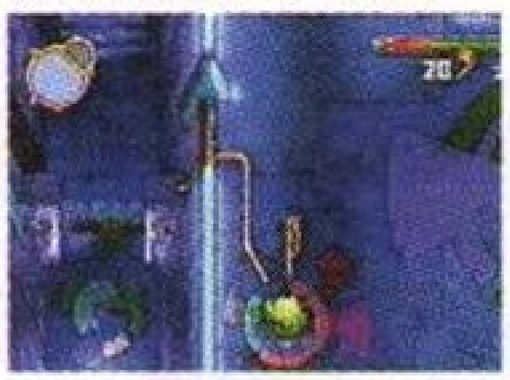
7 액세스 칩을 입수한 다음 이 액세스 레벨 1의 컴퓨터를 조사하면 오른쪽에 있는 문이 열린다.



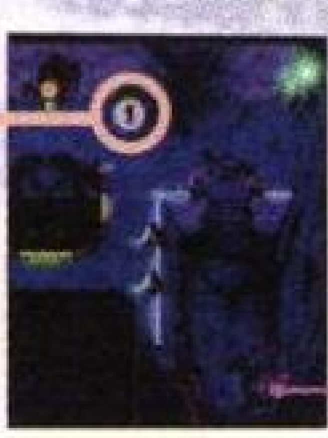
12 에너지 탱크 입수.



5 이 장치 부근에서 B버튼을 누르면 스핀으로 기어를 돌릴 수 있으며, 왼쪽에 있는 문이 열린다.

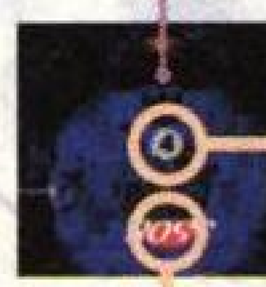










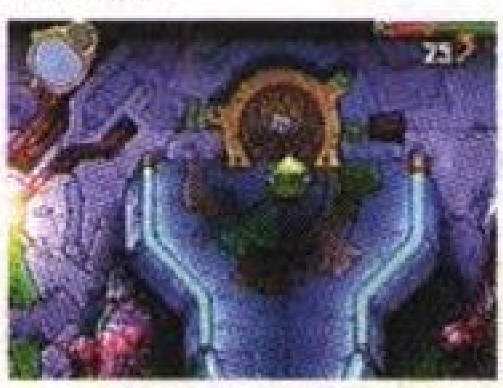






11 최초의 보스전이다. 꽤 강한 상대로 EP를 다 채운 상태로 들어오자. 조인터를 쓰러뜨리면 방안에 에너지 탱크가 나타난다.

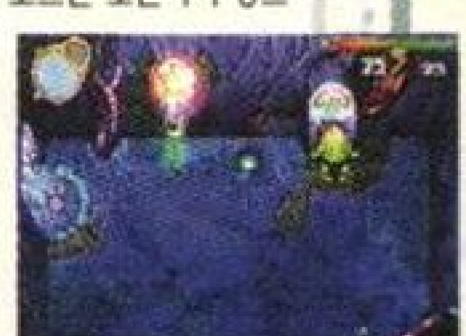
4 입구에서 앞으로 진행하면 통로가 막혀 있어 앞으로 진행할 수 없다. 이런 형태의 벽은 스핀 대시로 파괴할 수 있다.



3 이 곳 마루에 있는 4장의 패널은 플레이어가 접근하면 공중에 떠서 날아온다. 이 때에는 벽에 붙어서 펀치로 떨어뜨리면 된다.

9 디펜스 캡슐을 입수한다.

8 빨간 스위치를 누르면 통로를 막고 있던 블록이 떨어진다. 이것으로 보스인 조인터의 방으로 갈 수 있지만 그 전에 부근에 있는 아이템을 회수하자.



6 액세스 레벨 1 칩을 입수한다.



10 에너지 탱크를 입수한다.

1 E.G.G.형의 적은 플레이어와 같은 스핀 대시를 사용한다. 스핀 형태로 들어가기 전에 공격하면 되지만, 스핀 형태가 되면 일단 가드를 해서 공격을 받은 다음 반격하자.

2 세이브 포인트를 사용한 다음 여기로 나갈 수 있다. 문을 열기 위해서는 벽에 있는 빨간 점멸 스위치를 펀치로 누르면 된다.

3D BATTLE : 조인터



포그너에 살고 있는 조인터의 약점은 머리와 꼬리이다. 모양이 몸체와 비슷하기 때문에 혼란스럽지만 눈을 보면 다른 점을 알 수 있다. 머리와 꼬리의 눈은 검고, 몸체는 빨강기 때문이다. 몸체를 공격하면 자폭하니 머리와 꼬리를 집중적으로 노려서 처리하자.

이스트키온

이스트키온으로 돌아오면 연구소가 안개의 탑에 있는 도적단에게 습격을 당했다고 허클이 알려준다. 안개의 탑에 가기 전에 먼저 상점으로 가서 에너지 탱크를 구입하자.

포그 엣지 북쪽

프레임 스톤을 얻으면 동굴에 갇혀 있는 시바를 구출할 수 있다. 시바는 그 답례로 와이어 암을 준다. 와이어 암은 이동시뿐만 아니라 공격과 멀리 떨어져 있는 아이템을 끌어당길 때에도 사용되는 중요한 장비품이다. 또 포그 엣지 북쪽을 통해 포그너 1층에 들어가면 레온이 기억을 되살리는 이벤트가 등장한다.

3 여기에 위치한 몬스터는 멀리서 총알을 날린다. 그러니 건너편으로 건너가기 전에 와이어 암으로 공격하여 처리하자.



2 동굴에 들어가면 와이어 암을 사용하여 건너편 패널로 건널 수 있다.







5 포그너 1층으로 들어갈 수 있다.

4 포그너 1층 입구에 들어서면 갑자기 수수께끼의 목소리가 들려온다. 잃어버린 기억의 조각을 떠올리는데…



1 나무 뿌리를 향해 프레임 볼을 날려서 시바를 구출하자. 그러면 답례로 와이어 암을 준다. 이 와이어 암으로 포그 엣지 남쪽에 있는 디펜스 캡슐을 얻을 수 있다.





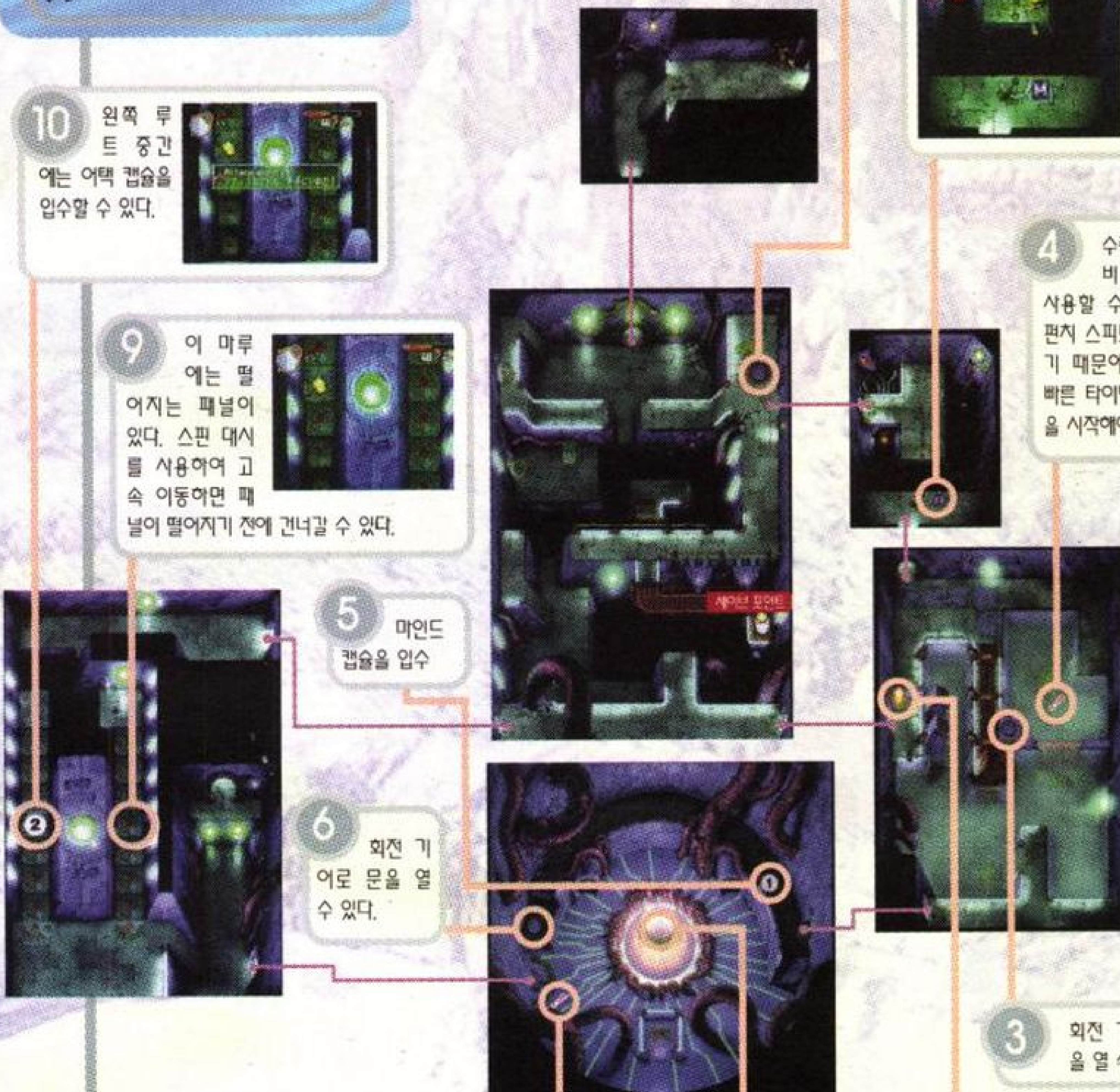
포그너 1층(북쪽-A)

포그너 1층 북쪽의 목적은 프리즈 스톤을 입수하는 것이다. 그러기 위해서는 냉각장치를 작동시켜서 수로를 얼려야 한다. 이 지역은 E.G.G.의 스핀 대시가 중요하다. 문을 열거나, 고속 이동, 그리고 강적을 쓰러뜨리기 위해 사용한다.



1 회전 기어로 문을 열 수 있다.

2 와이어 암을 사용하여 밑에 있는 스위치를 누르면 다리가 생긴다. 이 다리는 폭이 좁기 때문에 떨어지지 않도록 주의하자.



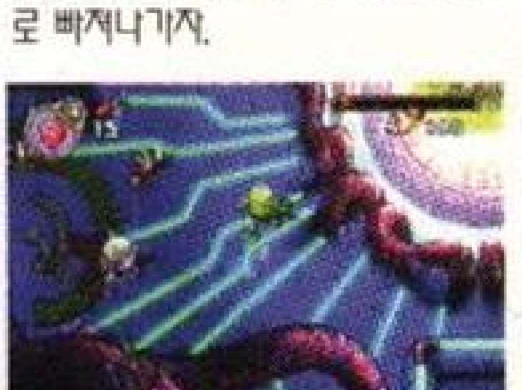
3 회전 기어로 문을 열 수 있다.

4 수중에서는 장비 아이템을 사용할 수 없다. 또 펀치 스피드가 느려지기 때문에 평소보다 빠른 타이밍으로 공격을 시작해야 한다.

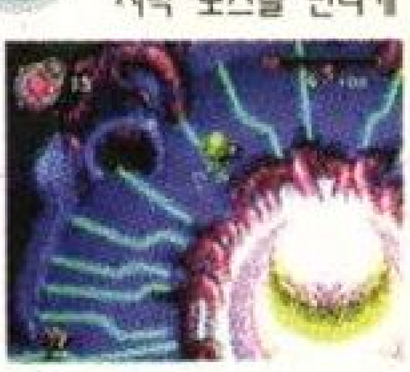
5 마인드 캡슐을 입수

6 회전 기어로 문을 열 수 있다.

7 여기에 출현하는 브레인-2는 공격력이 높아서 현 단계로는 싸우기 힘들다. 무시하고 문으로 빠져나가자.



8 중앙에 있는 거대한 알은 나중에 마지막 보스를 만나게 되는 곳이다. 지금은 들어갈 수 없다.



9 이 마루에는 떨어지는 패널이 있다. 스핀 대시를 사용하여 고속 이동하면 패널이 떨어지기 전에 건너갈 수 있다.

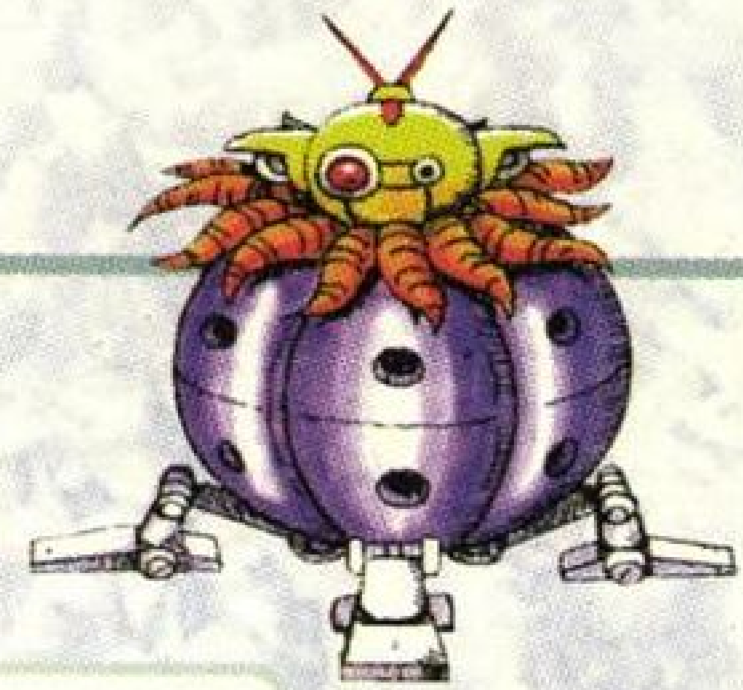
10 왼쪽 루트 중간에는 어택 캡슐을 입수할 수 있다.

11 냉각 장치를 작동시키자.



포그너 1층(북쪽-B)

포그너 1층 북쪽 후반부는 프리즈 스톤을 입수하는 것이 목적이다. 물을 얼려서 방에 있는 파이프를 통해, 왼쪽 에리어에 있는 프리즈 스톤을 얻자. 다음 에리어에서는 400G가 필요하므로 여기에서 돈을 모아서 진행하도록.



8 포그 엣지 북쪽으로 나가는 문이며, 일단 포그 엣지 남쪽으로 향하자.

7 출구의 문을 열기 위해서는 적을 프리즈 레이저로 얼려서 스위치 위에 올려놓아야 한다.

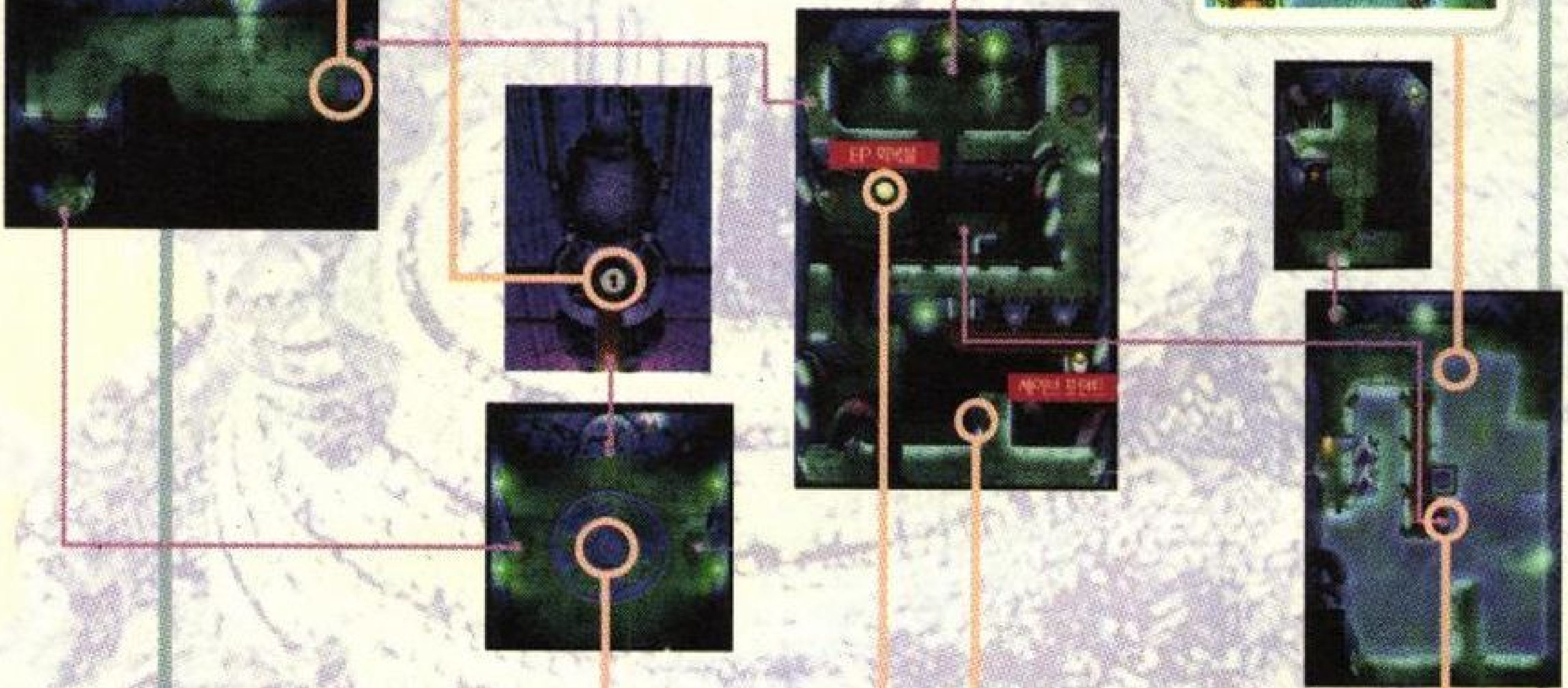


6 여기에서 프리즈 스톤을 입수하면 프리즈 레이저라는 기술을 사용할 수 있다. 이것은 물과 적을 얼릴 수 있는 광선이다.



4 이 부근에서 스핀 대시를 하고 있으면 무한으로 나오는 리틀 마더를 쓰러뜨려서 가바로와 엘리멘탈, EP를 회복할 수 있다. 스핀 대시로 잃어버린 EP도 곧 회복할 수 있으니 매우 손쉬운 방법이다.





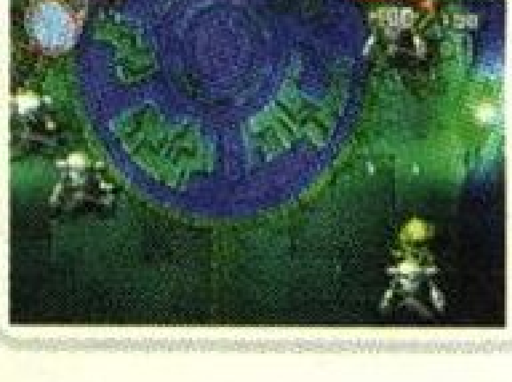
1 냉각 장치를 작동시켰다면, 이곳에서 밑에 있는 통로로 뛰어내려서 왼쪽 끝에 있는 계단을 올라 와이어 프레임으로 건너가자. 이것으로 다시 물이 얼려진 방으로 갈 수 있다.



3 스핀 상태로 이 파이프를 통과할 수 있다. 파이프에 들어가면 왼쪽 방에 있는 출구까지 자동적으로 진행된다.



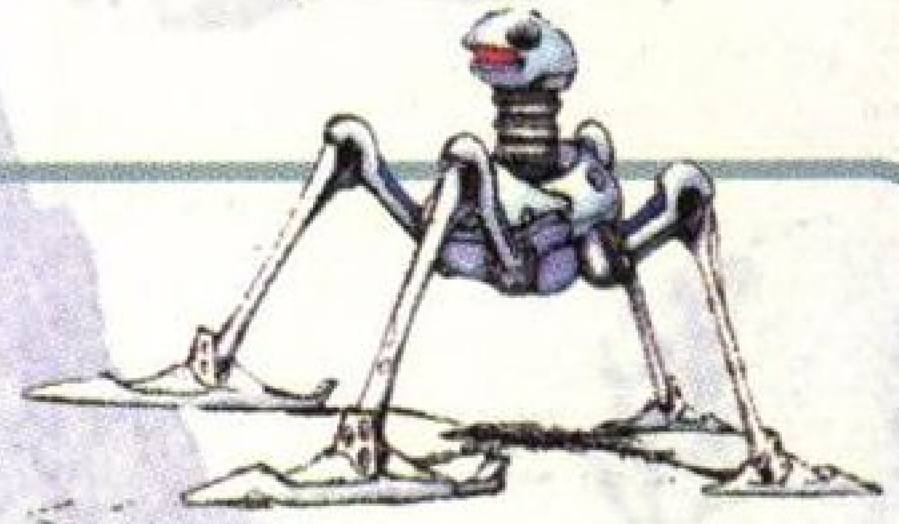
5 이 방에 들어가면 모든 문이 닫히며 4개의 플라이 건너가 나타난다. 에너지 탄에 주의하면서 각개 격파하자. 모두 파괴하면 문이 열리며 다음 방으로 진행할 수 있다.



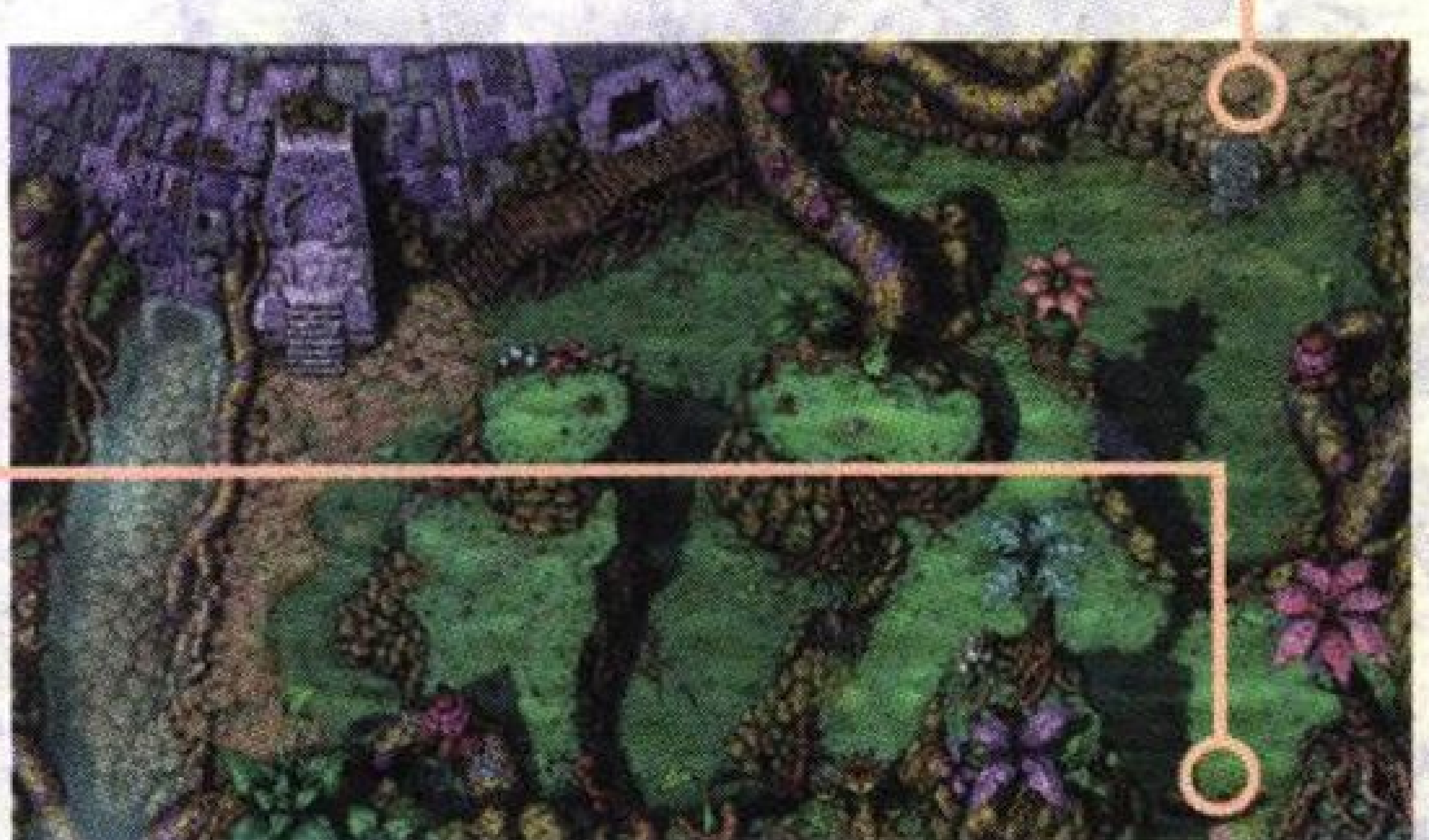
2 이 기둥을 파괴하면 에너지 회복 볼이 나온다.

포그 엣지 남쪽(해변)

프리즈 레이저를 입수했어도 아직은 안개의 탑에 들어갈 수 없다. 스킬 룸을 입수하기 위해 포그 엣지 남쪽으로 가야 한다. 프레임과 프리즈 스톤이 있으면 스킬 룸을 입수할 수 있다. 이 아이템이 있으면, 작은 바위를 들어서 던지거나 운반할 수 있다.



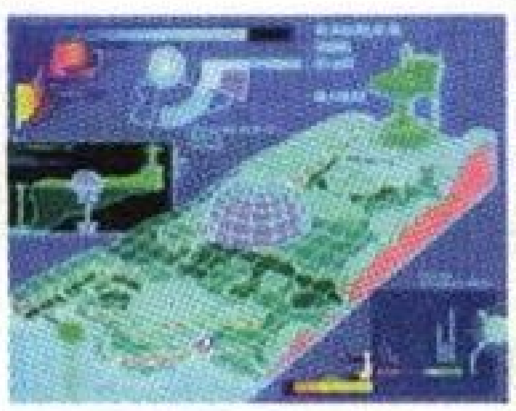
7 안개의 대지는 포그 엣지 북쪽에 위치한다. 이스트키온이나 포그너 1층을 경유하여 갈 수 있다.



1 포그 엣지 남쪽에 오면, 오른쪽 밑에 나무가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있다. 이 나무를 향해 프레임 볼을 발사하면 불타 없어진다.



4 이 컴퓨터에 액세스하면 전체 맵을 볼 수 있다.

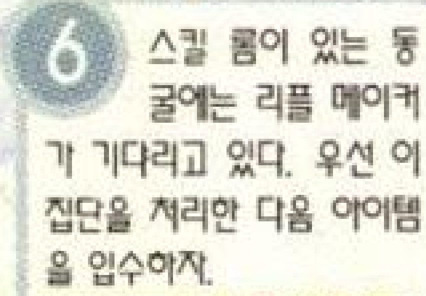






3 안개의 탑에 입장료를 지불하면 이 장소에서 원자 생명체 메타모라는 생물을 주울 수 있다. 메타모는 E.G.G.를 강화하기 위해 꼭 필요한 생명체이다.

6 스킬 룸이 있는 동굴에는 리플 메이커가 기다리고 있다. 우선 이 집단을 처리한 다음 아이템을 입수하자.



5 물 속에 있는 분수에다가 프리즈 레이저를 발사하면 수면이 얼어서 건널 수 있다. 하지만 효과는 잠시동안이므로 얼린 다음에는 빨리 건너가도록 하자.



2 레벨 1 스킬 룸을 입수하면 이 곳에 있는 바위를 들 수 있다. 조작법은 가까이 접근하여 A버튼을 누르면 된다. 버튼을 떼면 바위를 던진다.



안개의 대지

포그 엣지 북쪽에서 위로 올라가면 안개의 대지가 나온다. 안개의 대지에는 중앙의 수로와 좌우의 육로 등, 3개의 루트가 있지만 먼저 수로 루트를 경유하여 마인드 캡슐을 입수하자. 그 다음 오른쪽 육로 루트로 어택 캡슐을 입수하고, 안개의 탑으로 가자. 이 곳에서는 처음으로 라플레시아에 의한 이동이 가능하다.

8 이 엘리베이터는 안개의 탑 1, 7, 8, 9, 12층에 멈춘다. 하지만 내부에서 문을 열어야 방안에 들어갈 수 있다. 즉 처음에는 탑 내부를 통해서 올라가야 한다.



9 방어막 가운데에는 에너지 탱크가 있지만 지금 단계에서는 입수할 수 없다.



7 안개의 탑으로 들어가는 입구.







3 프리즈 레이저로 물을 얼려 건너자.

6 다시 한번 프리즈 레이저로 물을 얼려 건너자.

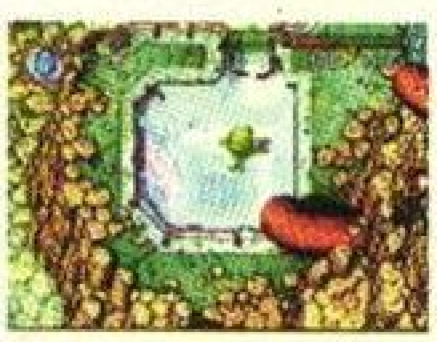
4 라플레시아를 사용하여 오른쪽 아래에 있는 지점으로 이동한다.

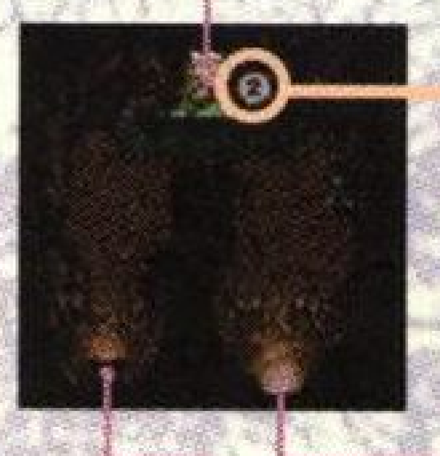


1 포그 엣지 북쪽의 A지점에서 수로를 통과하면 이 곳에 있는 마인드 캡슐을 입수할 수 있다. 그리고 다시 포그 엣지로 돌아가서 B지점으로 가자.



2 프리즈 레이저로 물을 얼려 건너자.





5 라플레시아로 이쪽에 왔다면 어택 캡슐을 입수할 수 있다. 이 다음 안개의 탑으로 진행하자.







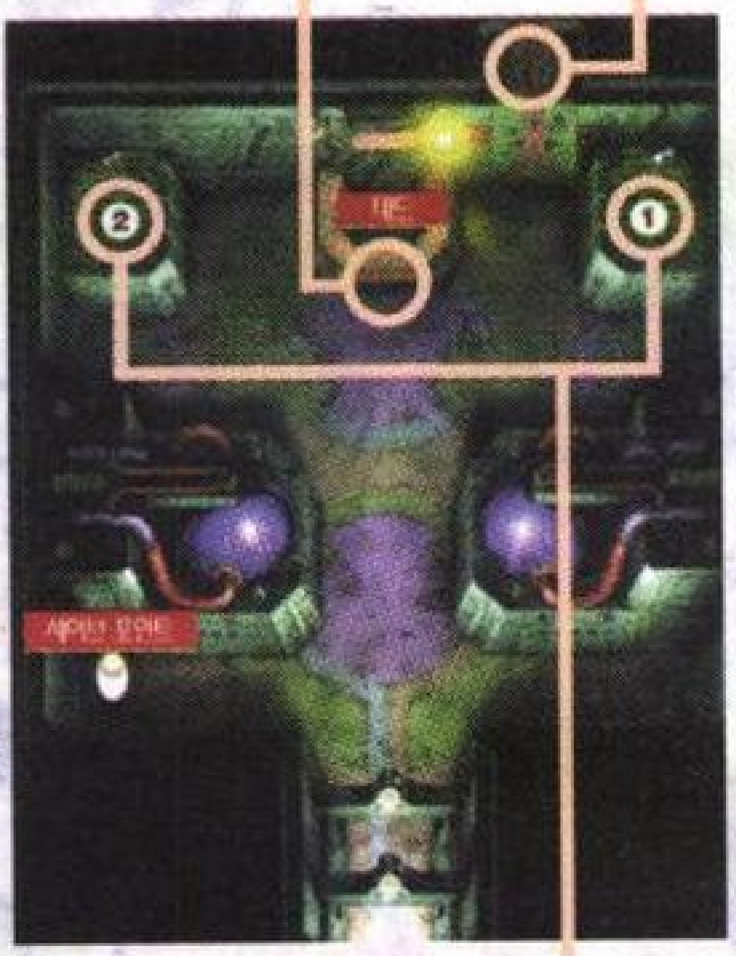
안개의 탑 1층

1층에 들어오면 먼저 테드에게 입장료로 400G를 지불하고 2층으로 이어진 엘리베이터를 타자. 1층에 있는 디펜스, 마인드 캡슐은 2층에서 떨어져서 얻어야 한다.

1 카운터에 있는 테드에게 400G를 지불하면 오른쪽 위에 있는 엘리베이터의 문이 열린다. 요금은 1회 지불하면 다음에는 자유롭게 이용할 수 있다.



2 2층으로 향하는 엘리베이터



3 이 아이템은 2층 마루에 뚫려있는 구멍에서 떨어져야 얻을 수 있다.



안개의 탑 2층

안개의 탑에는 각각 계단이 미궁처럼 연결되어 있다. 주어진 과제를 풀면서 1층씩 올라가자. 2층의 과제는 엘리베이터의 문을 여는 스위치 위에 블록을 올려놓는 것이다.

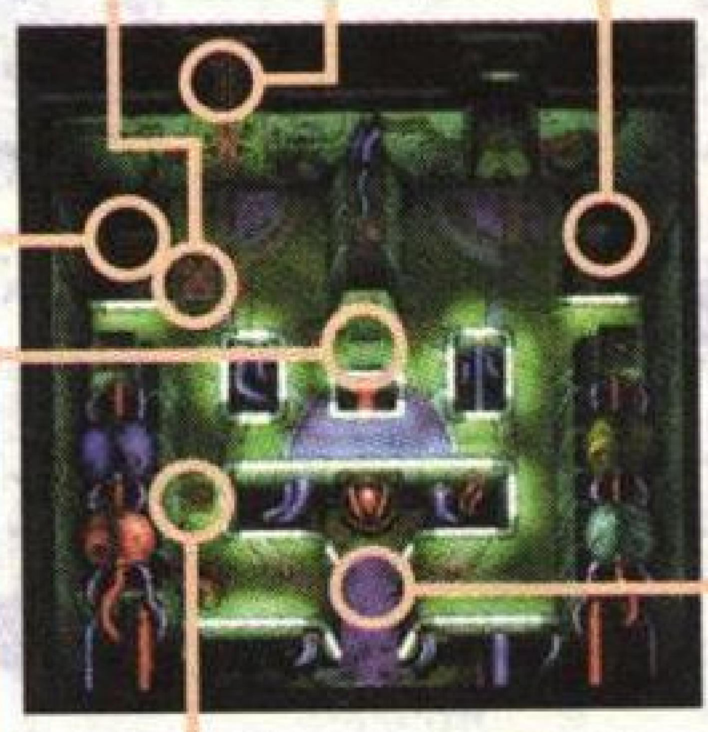
1 2 여기처럼 밑이 보이는 구멍은 떨어져도 데미지를 입지 않는다. 한층 아래로 이동할 뿐이다. 이것을 이용하여 1층에 있는 아이템을 얻을 수 있다.



6 마지막으로 블록을 이 스위치 위로 올려놓으면 다음 층으로 가는 엘리베이터가 작동된다.



7 3층으로 향하는 엘리베이터



3 블록을 스위치까지 이동시킬 때, 이 바위는 방해가 된다. 던져서 부순 다음 블록을 옮기자.



4 블록을 왼쪽까지 옮기자.



5 와이어 암으로 건너가도록.



안개의 탑 3층

3층의 과제는 움직이는 패널에 전원을 넣는 것이다. 먼저 입구 왼쪽에 있는 보라색 블록이 패널을 가동시키는 전원이다. 오른쪽의 움직이는 패널의 전원도 같은 방법으로 전원을 넣으면 된다. 다음은 녹색 블록을 옮겨서 스위치 위에 올려놓으면 4층으로 가는 문이 열린다.

1 움직이는 패널 위에 올라서면 자동적으로 건너편까지 이동한다.

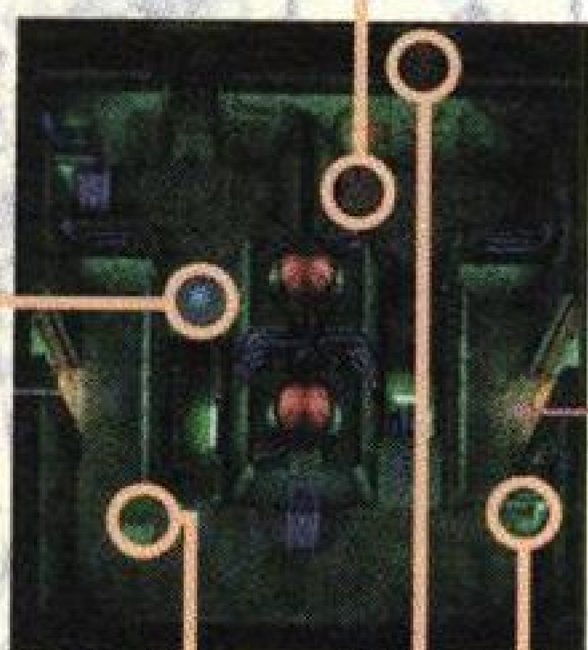


2 오른쪽의 방에는 어택 캡슐이 있다. 와이어 암으로 건너가서 입수하자.



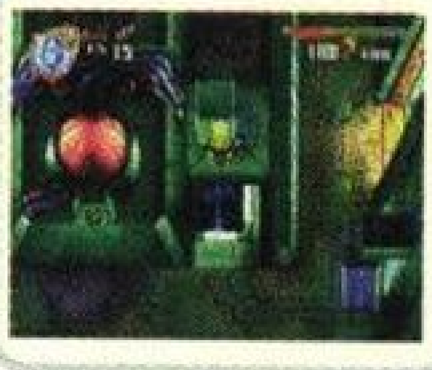


5 블록을 스위치 위로 이동시키자.

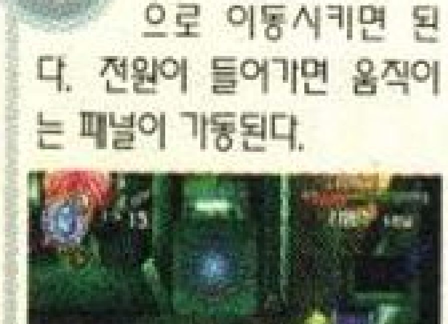


6 4층으로 가는 문.

4 녹색 블록을 움직여서 패널 위로 옮기자. 너무 밀면 떨어질 수도 있으니 주의할 것.



3 보라색 블록을 오른쪽으로 이동시키면 된다. 전원이 들어가면 움직이는 패널이 가동된다.



안개의 탑 4층

스위치를 누르기 위한 블록을 복잡하게 옮겨야 하는 스테이지. 다음 그림처럼 블록을 옮겨 놓으면 된다.



안개의 탑 5층

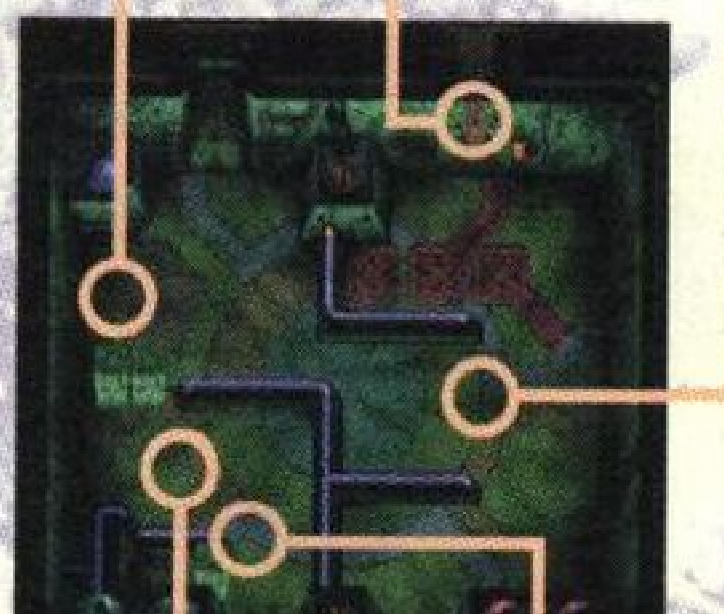
이 층에서는 적을 프리즈 레이저로 얼려서 스위치를 눌러야 한다. 얼려진 적은 3분 정도 지나면 풀어지니 주의할 것.

1 2 적을 프리즈 레이저로 얼려서 스위치 위로 옮기자.





5 6층으로 가는 문.



3 이곳에 나오는 자이언트 버그 집단을 하나만 남기고 처리하자. 카운터에 있는 테드에게 400G를 지불하면 오른쪽 위에 있는 엘리베이터의 문이 열린다. 요금은 1회 지불하면 다음에는 자유롭게 이용할 수 있다.

4 남은 자이언트 버그를 얼려서 스위치 위로 옮기자. 만약 옮길 수 없는 상태가 된다면 프레임 볼로 녹인 다음 다시 얼리면 된다.

안개의 탑 6층

움직이는 패널에 블록을 옮길 때 떨어질 위험이 있으니 조심하자. 에너지 탱크가 있는 장소에 가기 위해서는 일단 7층에 있는 구멍에서 떨어져야 한다.

1 이곳의 스위치를 누르면 왼쪽에 있는 패널이 작동된다.

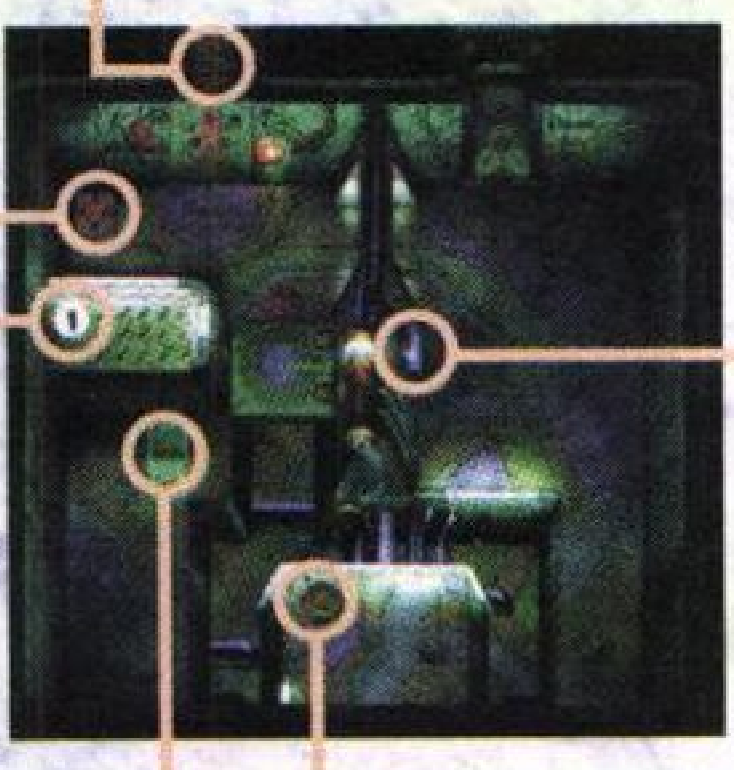


4 다시 이 스위치를 눌러서 패널을 이동시키자.

5 블록을 스위치로 옮긴다.



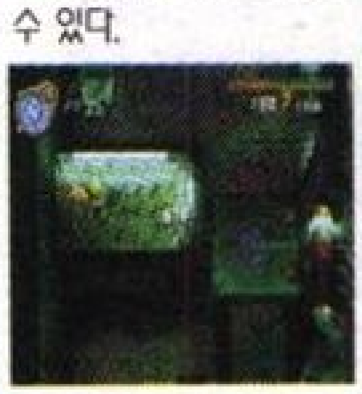
6 7층으로 가는 문.



2 회전 기어로 다리를 만들자.



7 이 아이템은 7층에 올라가서 구멍으로 떨어지면 얻을 수 있다.



3 이 블록을 위로 올린 다음 이동 패널로 옮기자. 그렇게 하지 않으면 패널 위에서 이동시킬 수 없게 된다.



안개의 탑 7층

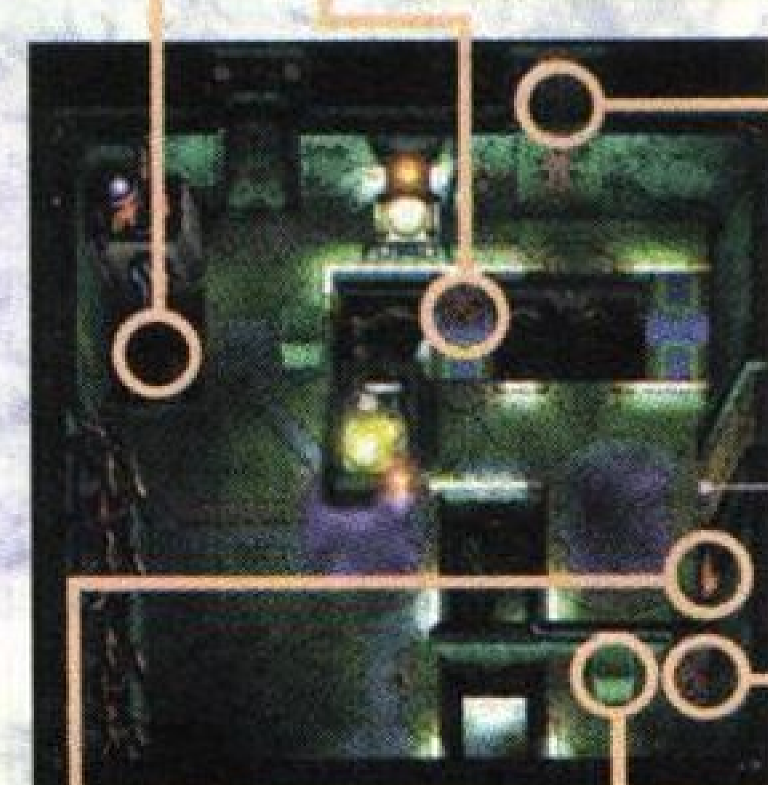
이 층에서는 블록에 와이어 암을 날려 반대편으로 건너는 새로운 기술이 필요하다. 게임 중・후반에 이러한 블록 와이어 기술이 필요할 때가 있으니 여기에서 확실히 익히고 진행할 것.

1 이 곳에서 떨어지면 에너지 탱크를 입수할 수 있다.

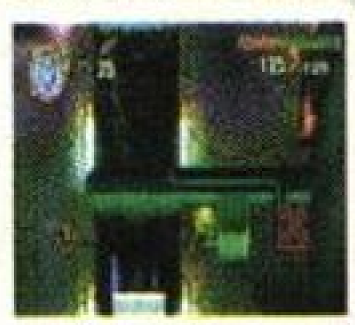
5 입구 근처에 있는 블록을 밀어서 스위치까지 옮기자. 통로가 굽어 있기 때문에 주의할 필요가 있다. 이 행동을 마치면 8층으로 올라갈 수 있다.



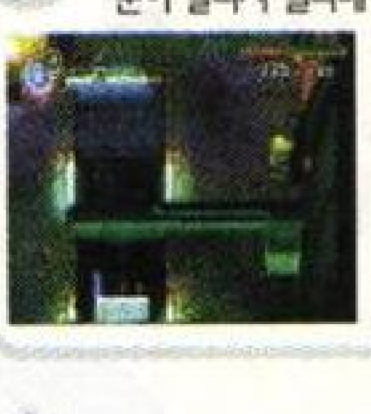
6 8층으로 가는 문.



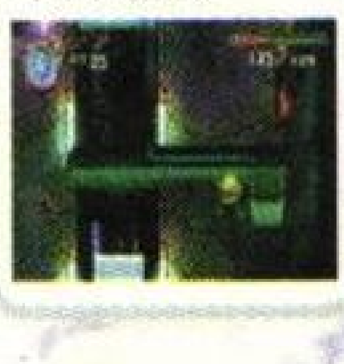
4 건너편 블록이 있는 곳으로 와이어 암을 날리면 건너갈 수 있다.



7 붉은 빛의 스위치를 누르면 문이 열려서 엘리베이터를 사용할 수 있다.



3 이 블록으로 스위치를 누르면 다리가 생긴다.



안개의 탑 8층

8층에는 레이저에 의한 감시 시스템이 있어서 약간은 다른 방법을 취해야 한다. 일단 7층으로 되돌아가서 탑 외부로 나간 다음 엘리베이터를 타고 8층으로 올라오자.

2 이 상태에서는 앞으로 진행할 수 없으니 일단 7층으로 되돌아가자.



1 입구 근처에 있는 스위치를 밟으면 바깥 통로로 이어지는 문이 열려서 엘리베이터로 들어올 수 있다.



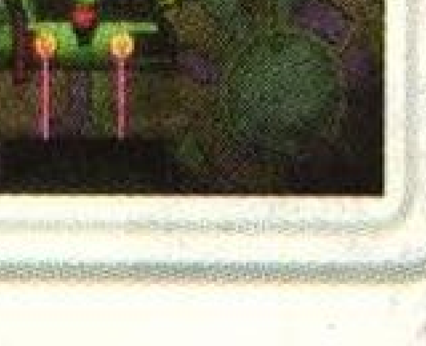
5 9층으로 가는 문.



6 적색 레이저에 닿으면 방어막이 발생하여 데미지를 입는다.

4 마찬가지로 이 블록을 B지점까지 옮겨서 시스템을 멈추게 하자.

3 이 블록을 A지점까지 옮기면 방어 시스템이 멈춘다. 그러면 자유롭게 통로를 이동할 수 있다.



안개의 탑 9층

9층 중앙에 있는 방은 레벨 3의 액세스 칩이 필요하다. 이 층은 트랩이 없으므로 10층으로 올라가자.

안개의 탑 10층

이 층에서도 별로 할 일은 없다. 디펜스 캡슐을 얻었다면 바로 11층으로 올라가자.



3 이 곳에 등장하는 J-솔저는 매우 강력하다. 그냥 무시하고 지나가거나 스핀 대시로 처리하자.



2 11층으로 가는 문.



1 디펜스 캡슐이 숨겨져 있다. 귀중한 아이템이니 잊지 말고 챙겨가도록.



안개의 탑 11층

이 층에서는 바위를 던져서 스위치를 작동시키는 중요한 기술이 등장한다. 거리감각이 필요한 조작이니 잘 익혀둘 것.

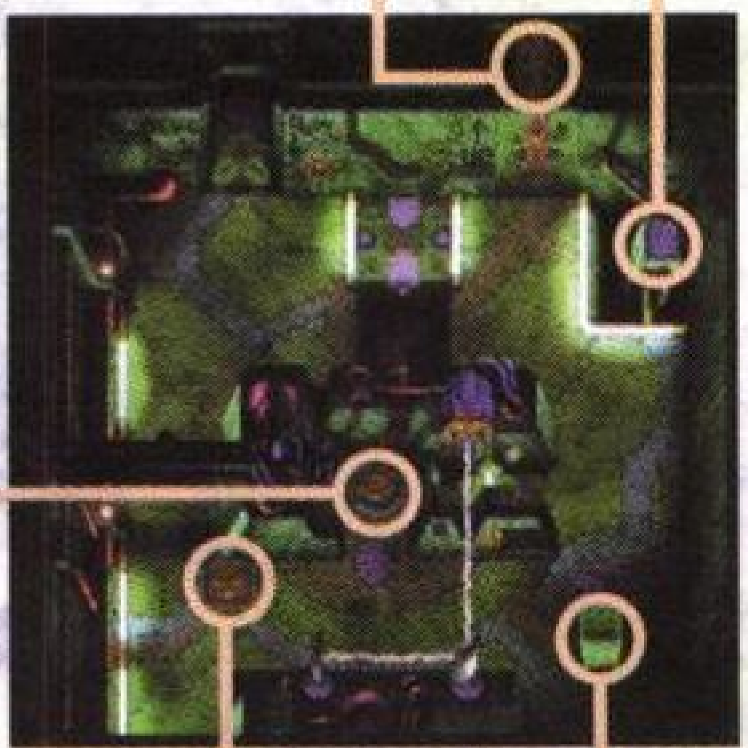
1 중앙에 있는 회전 기어를 작동시키면, 마루가 이동하여 반대편으로 건너갈 수 있다.



4 A버튼을 떼면 E.G.G.가 향하는 방향으로 바위를 던진다. 거리 조절이 필요한 트랩이며, 실패했다면 일단 10층에 갔다가 다시 돌아올 것.



5 12층으로 가는 문.



3 바위를 들어서 A버튼을 누른 채로 화면 오른쪽 위까지 이동하자.



2 바위를 들면 8층처럼 배리어 시스템이 기동하므로 사전에 차단하자. 오른쪽 하단에 있는 블록을 밀어서 차단하면 된다.



안개의 탑 12층

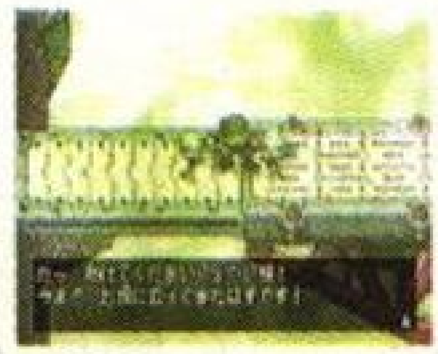
탑의 마지막 부분이다. E.G.G.의 EP가 충분하지 않다면 일단 5층으로 내려가서 회복하고 오자. 보스인 맥시멈을 이기면 13층으로 가는 문이 열리며, 쥬지가 있는 공장으로 갈 수 있다.

2 도적단의 두목인 쥬지가 등장한다. 전투에서 이겨야 빠져나갈 수 있는 곳이다.





5 주인공이 맥시맘에게 이기면 그는 곧 처형된다.

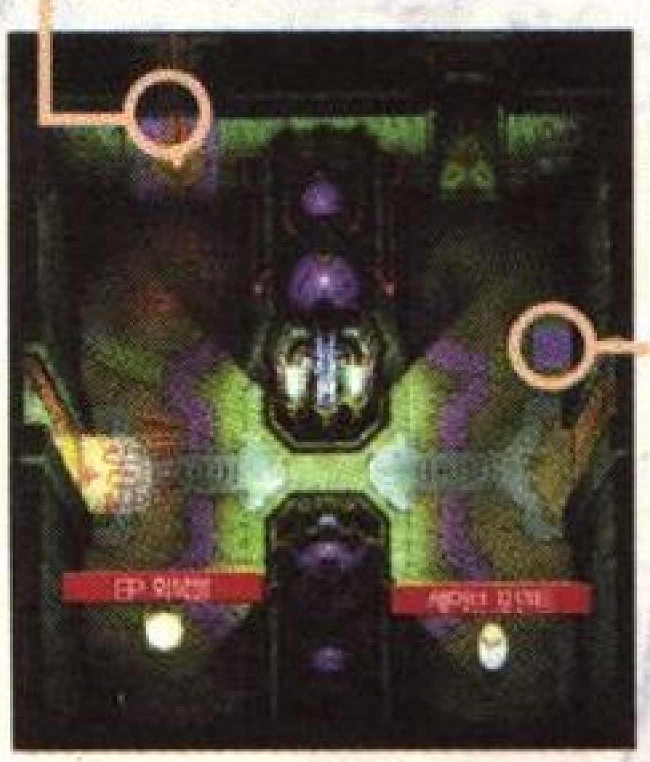


3 맥시멈과 3D 배틀이 펼쳐지는 곳.



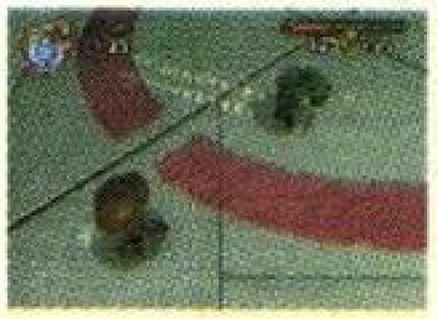
1 이 스위치를 누르면 외부로 통하는 엘리베이터로 갈 수 있다.

4 13층으로 이어지는 문.



3D BATTLE : 맥시멈

맥시멈의 공격 중 무서운 것은 '맥시멈 대시'로 20의 공격력을 자랑한다. 하지만 직선 공격이기 때문에 옆으로 살짝 피하거나 점선으로 그어진 비탈부분으로 이동하면 피할 수 있다. 맥시멈 대시는 주인공과의 거리가 많이 벌어졌을 때 사용하므로 중간 거리를 유지하면서 펀치 공격을 가하면 처리할 수 있다.



안개의 탑 13층

안개의 탑 13층은 메탈 헤븐으로 향하는 관문이다. 안개의 탑은 몇 층 더 존재하지만 아직은 갈 수 없다. 일단 마인드 캡슐을 얻은 다음 메탈 헤븐으로 가자.

3 14층에 가기 위해서는 레벨 2의 액세스 칩이 필요하다.



2 메탈 헤븐으로 나가는 출구.

1 출구 근처에 있는 바위를 부수면 마인드 캡슐이 나타난다.





메탈 헤븐

메탈 헤븐에서는 이동 수단으로 대모가 쓰인다. 마을의 이동 수단인 라플레시아처럼 대모 앞에서 스핀 상태로 만들어 주면 저절로 이동한다. 여기에 등장하는 적은 끊임없이 등장하니 파괴하기보다는 피하면서 진행하는 것이 좋다.

1 이 위치에 들어오면 과거의 기억을 되살리는 이벤트가 등장한다. 거대한 로봇 앞에서 두번 다시는 이것을 사용하지 않도록 기원하는 모습이 나온다.



2 이 가게에서는 에너지 탱크와 마인드 캡슐을 팔고 있다. 잊지 말고 구입하자.



3 카운터를 돌아서 페이에게 직접 말을 걸면 대화의 내용이 변화한다. 2회 연속 말을 걸면 그녀는 레드 엘리멘탈 20개를 달라고 부탁한다. 좋은 보답이 있으므로 들어주자.



6 디펜스 캡슐을 입수.

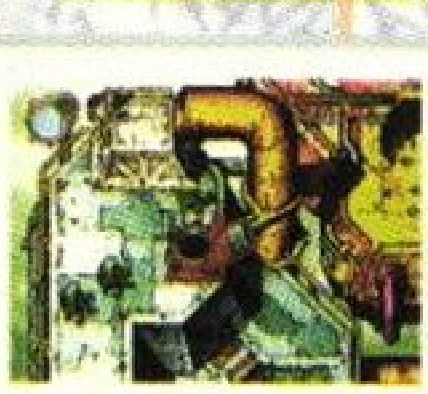
7 공장 1층으로 들어가자.







4 5 대포에 접근하여 B버튼을 누르면 E.G.G.가 포탄이 되어 발사된다.



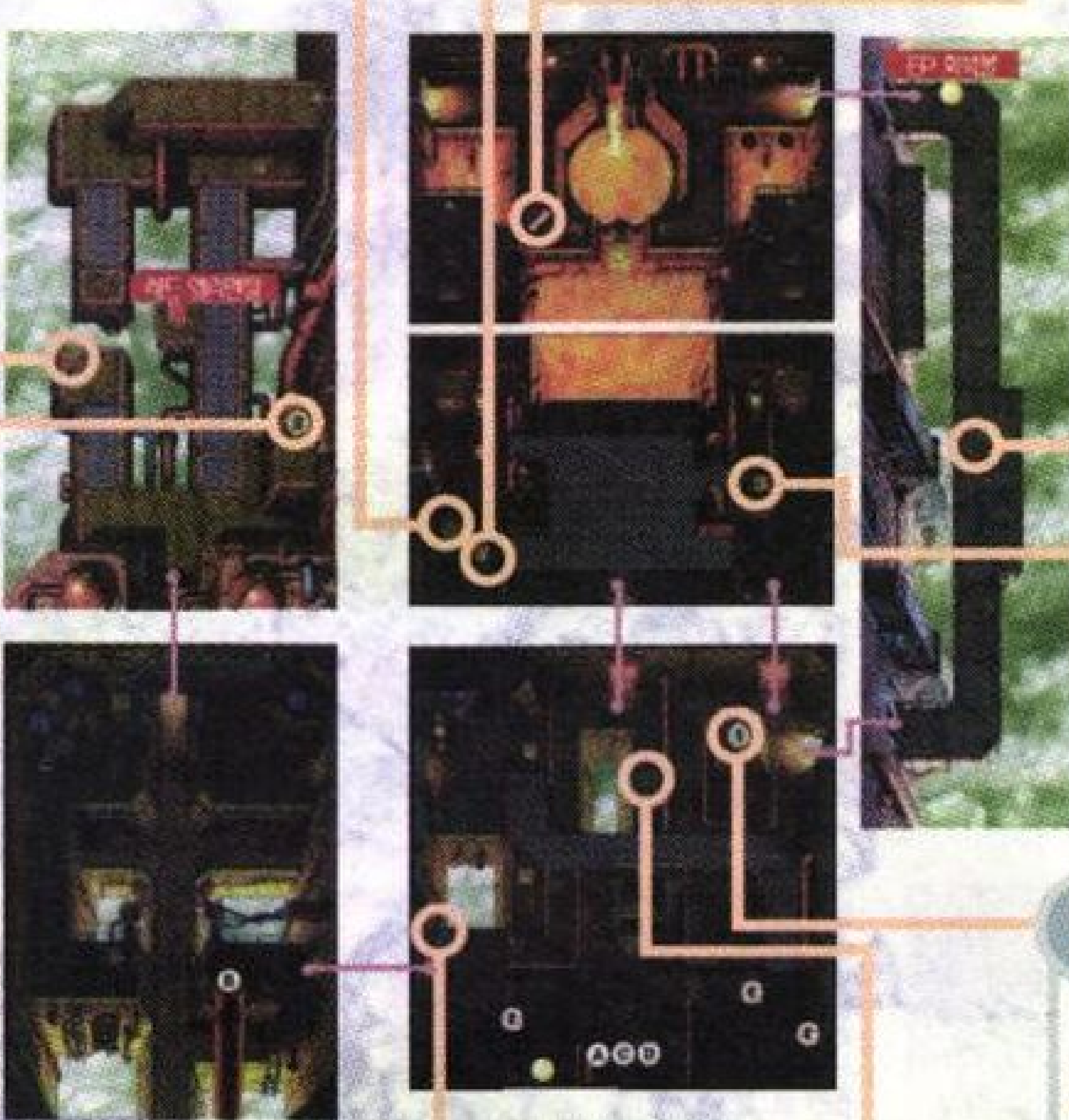
8 스타트 지점으로 가는 대포이다. 잘못 온 것이므로 다시 되돌아 갈 것.



[illegible] 메탈 헤븐에는 공장의 여러 파이프가 설치되어 있다. 이 파이프는 일종의 통로로 공장에서 메탈 헤븐으로 올 때 사용되는 것이다.

공장 1층 - A

공장 1층의 목적은 2층으로 가기 위한 엘리베이터에 전원을 넣는 것이다. 그러기 위해서는 레벨 2의 액세스 칩이 필요하다. 먼저 액세스 칩을 입수하자.



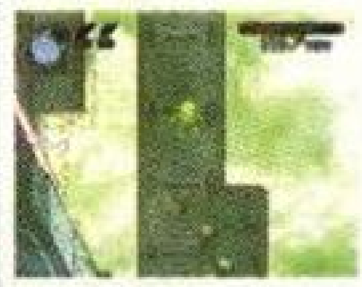
9 이 몬스터는 자폭하는 녀석이다. 하지만 이 폭발에 휘말리면 용광로에 빠질 수 있으므로 멀리 피해야 한다. 일단 가까이 접근했다가 멀리 피하자.

5 이 회전 기어를 작동시키면 위에 있는 문이 열린다.



6 이 스위치로 컨베이어 벨트의 방향을 바꾼 다음 회전 기어로 열린 문을 향해 전진하자.

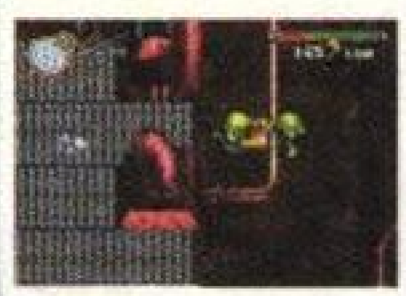
10 이 곳은 자폭광이 늘어서 있는 지역으로 아이템이 많이 나온다. 시간에 여유가 있다면 여기에서 가바로를 모으며 진행하자.



1 이 스위치를 누르면 컨베이어 벨트의 이동 방향이 변화한다. 이 스위치를 눌러서 건너편에 있는 컨베이어 벨트의 이동 방향을 바꾸자.



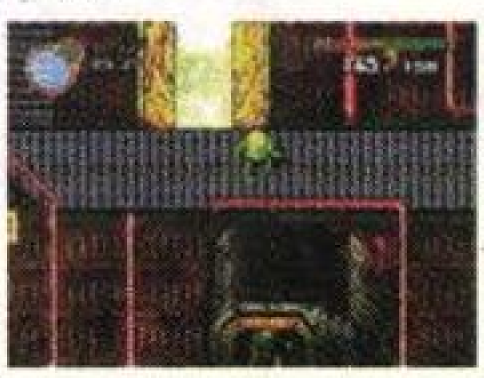
4 컨베이어 벨트의 방향 전환 스위치.



2 이 어택 캡슐을 얻기 위해서는 왼쪽 컨베이어 벨트에 타서 오른쪽으로 이동하면서 위로 올라가야 한다.



3 가운데 구멍에 빠지지 않도록 화살표 방향으로 이동하자.



7 액세스 칩을 입수하게 된다. 이것으로 레벨2 액세스 칩이 필요한 컴퓨터를 조작할 수 있다.



8 이 스위치를 밟으면 왼쪽 문이 열린다. 하지만 진행상 필요한 것은 아니다.



공장 1층 - B

액세스 칩을 입수하면 공장 2층으로 갈 수 있다. 그리고 쥬지와 싸우기 전에 EP가 충분하지 않다면 위에 있는 '1층의 ⑩번 지역'에서 채우고 오자.

4 레벨 2의 액세스 컴퓨터를 조작하면 오른쪽에 있는 문이 열린다.

1 보안 시스템을 해제하여 문을 연다.

6 스핀 대시 중에 프레임 스피너를 사용하면, E.G.G. 전체가 화염에 휩싸인다. 이 상태로 적을 공격하면 통상의 스핀 대시 보다 많은 데미지를 입힐 수 있다.

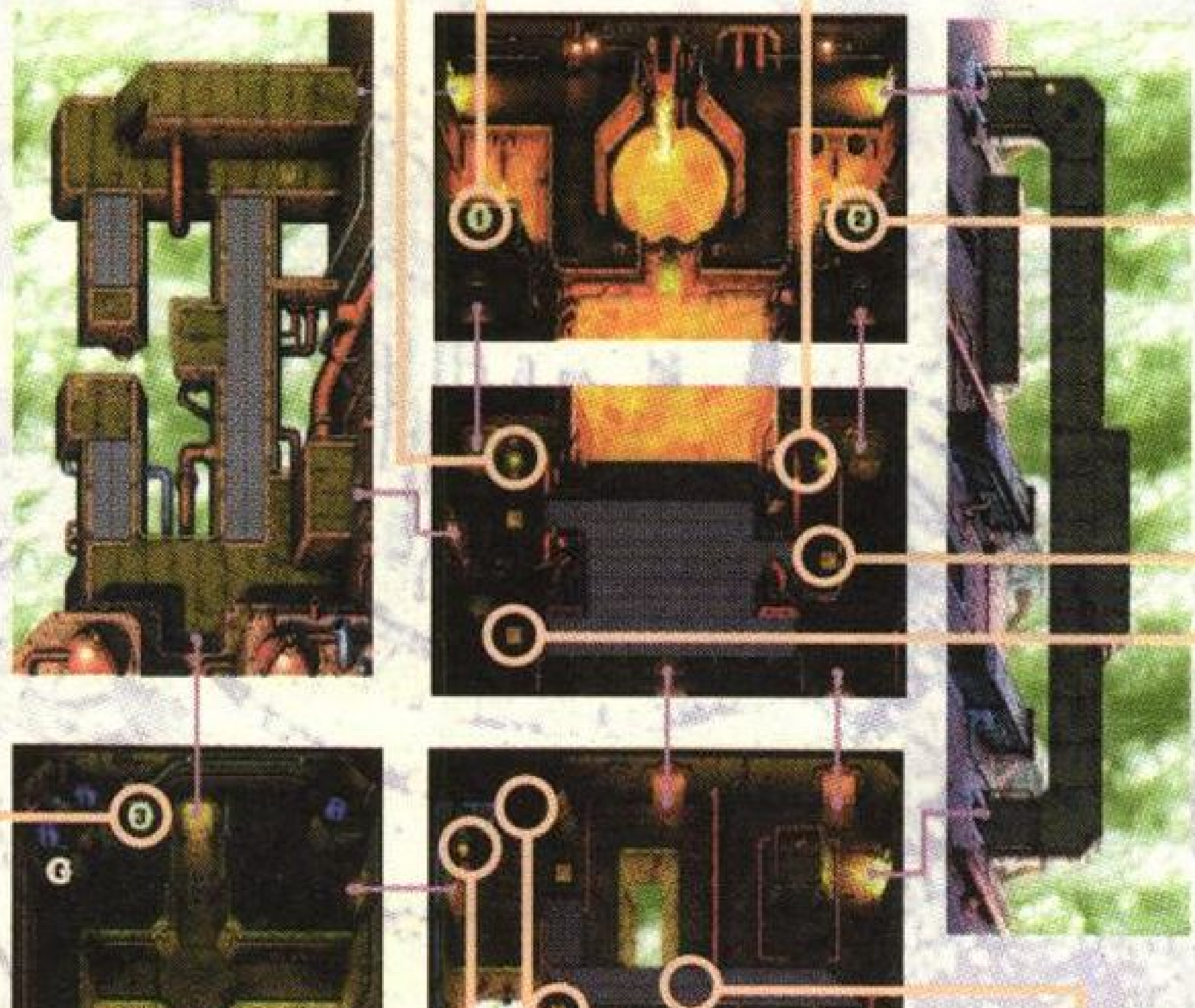


2 에너지 탱크를 입수할 수 있다.



10 블록 밑에 어택 캡슐이 숨어 있다. 놓치지 말고 입수하자.





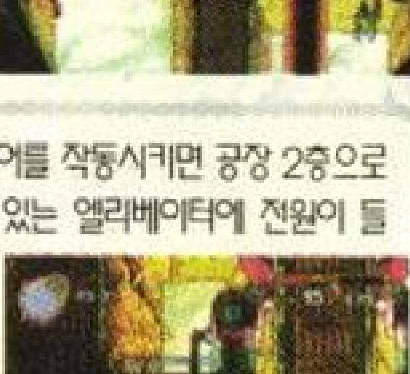
5 컨베이어 벨트의 방향을 전환하자.

3 컨베이어 벨트의 방향을 전환하자.

7 컨베이어 벨트의 움직임을 이용하여 스위치가 있는 통로로 들어가자.



11 이 회전 기어를 작동시키면 공장 2층으로 올라갈 수 있는 엘리베이터에 전원이 들어간다. 지금까지 사용한 루트를 이용하여 엘리베이터까지 이동하자.



8 컨베이어 벨트의 방향을 전환하자.

12 공장 2층으로 향하는 문.

9 보안 시스템을 해제하여 문을 연다.

3D BATTLE : 메탈 고렘



메탈 고렘을 쓰러뜨리기 위해서는 프리즈 레이저를 사용해야 한다. 프리즈 레이저로 메탈 고렘을 얼린 다음 펀치 공격을 가하면 쉽게 처리할 수 있다. 그러기 위해서는 메탈 고렘과 싸우기 전에 충분한 블루 엘리멘탈을 준비하고 있어야 한다.

공장 2층

공장 2층에 올라오면 세렌과 만나게 된다. 세렌의 이야기에 의하면, 쥬지는 현재 포그너의 실황을 살피기 위해 연구원들을 잡아들였다고 한다. 대화가 끝나면 스핀 대시로 벽을 파괴하여 아이템을 입수하자. 준비가 끝나면 쥬지의 메탈 고렘과 결전이 시작된다.

5 쥬지가 있는 방에는 디펜스 캡슐이 있지만 그를 쓰러뜨리면 자동적으로 이스트키온으로 되돌아간다. 하지만 쥬지와 대화 이벤트가 발생하기 전에 와이어 암으로 블록을 파괴하면 아이템을 얻을 수 있다.



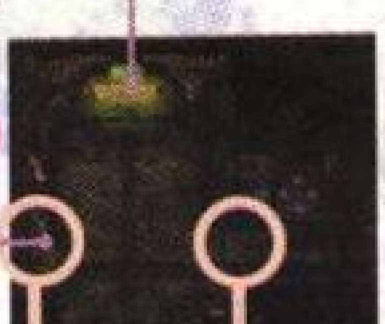
4 이 위치에 오면 쥬지가 등장한다. 그는 포그너의 힘을 얻어서 마을 사람들에게 복수하겠다고 말하는데… 그에게 협력을 하지 않겠다고 말하면 전투로 들어간다.





3 블록 밑에는 마인드 캡슐과 디펜스 캡슐이 있다.





2 왼쪽 벽에는 아이템과 세이브 포인트가 있다. 쥬지와 싸우기 전에 반드시 들릴 것.



1 세렌과 재회하게 된다.

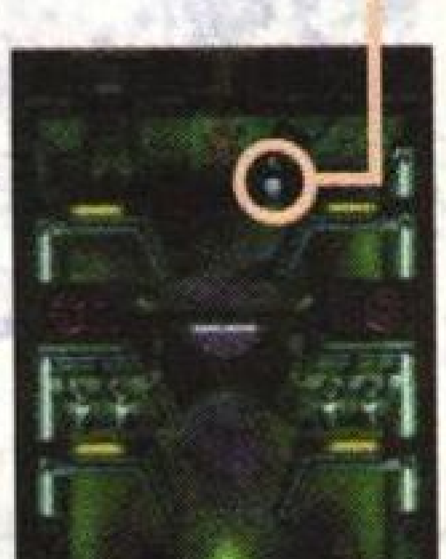


이스트키온

공장 2층에서 메탈 고렘을 물리치면 자동적으로 이스트키온으로 이동하여 쥬지를 체포하는 이벤트가 발생한다. 이 이벤트 중에 상금으로 1,000개바로를 얻게 된다. 이벤트 후에 옆에 있는 양박사와 이야기를 하면 새로 개발한 마츠를 연구소에 있는 세렌에게 맡겨 두었다고 말한다. 연구소로 가서 세렌을 만나면 워터 모루므라는 아이템을 준다. 이 아이템이 있으면 자유롭게 수중활동을 할 수 있다. 그리고 레벨 2의 액세스 칩을 입수하였기 때문에 여러 지역에 있는 아이템을 얻을 수 있다.

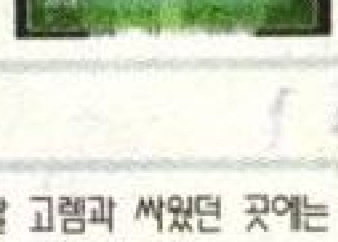
1 안개의 탑 13층에서 세큐러티 시스템을 해제한다.







3 메탈 헤븐으로 가서 가게 주인과 이야기하면 블루 엘리멘탈이 30개 필요하다고 한다. 건네주도록 하자.



2 안개의 탑 14층에서 트랜스포터를 입수한다.



4 메탈 고렘과 싸웠던 곳에는 디펜스 캡슐이 있다.

포그너 지하1층 - A

새로운 액세스 칩을 얻었기 때문에 지금까지 갈 수 없었던 포그너 지하에 갈 수 있다. 이 곳에 들어온 목적은 포그 엣지 서쪽으로 나가는 것이다.

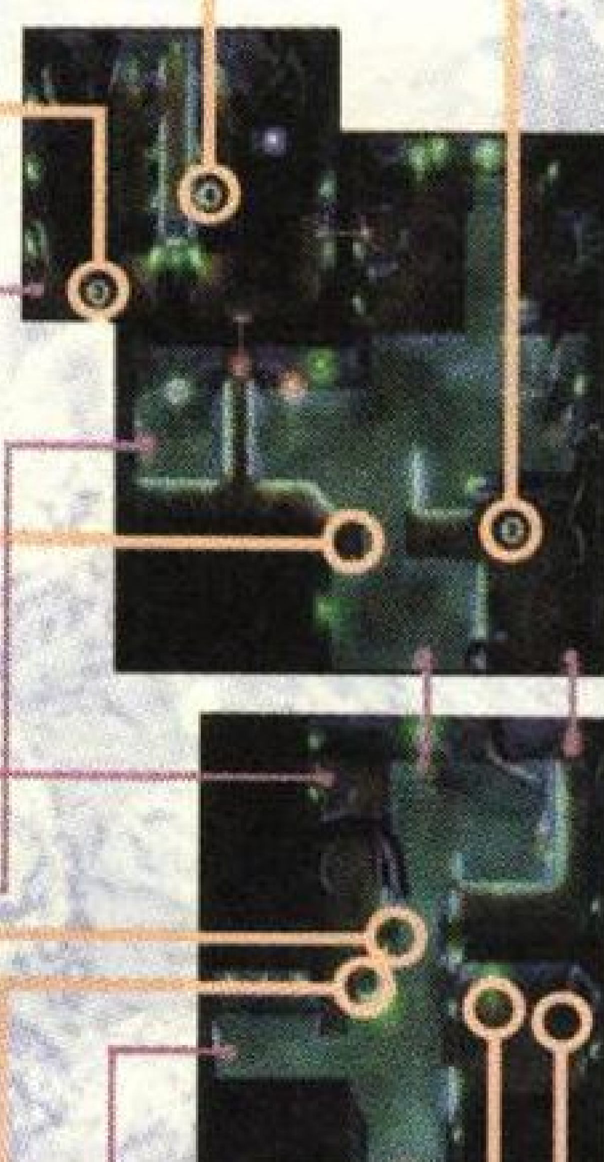
8 금이 간 블록 밑에 서브 탱크가 숨어 있다. 입수 후에는 왼쪽 벽을 스핀 어택으로 파괴하여 길을 만들자.



6 바위 밑에 어택 캡슐이 숨어 있다.

9 위를 향해 와이어 암을 발사하면 스킬 롬을 입수할 수 있다.

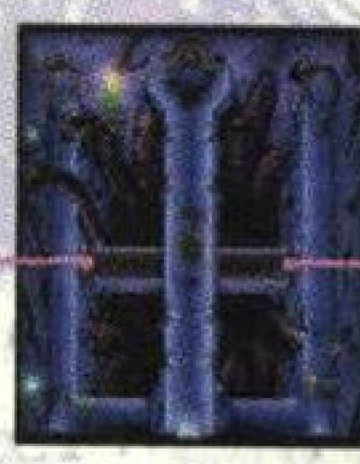






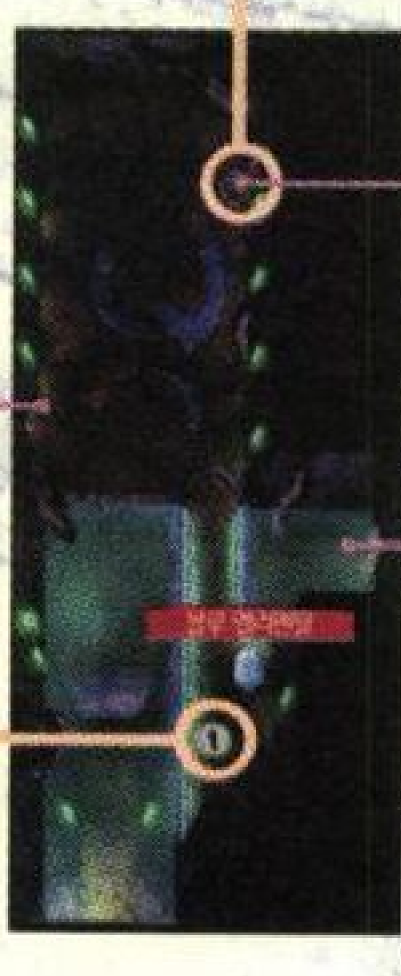
7 먼저 방안에 있는 브레인-2를 파괴하자. 그 다음 바위를 운반하여 스위치를 향해 던지자. 스위치를 누르면 와이어 암용 후크가 나온다.





1 이 방에 들어 오기 전에 프리즈 레이저를 사용할 수 있도록 준비하자. 방에 들어오면 바로 브레인-2를 얼려 스위치 위로 옮기자.





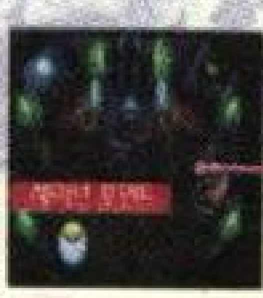
10 이 곳에서는 더블 엣지가 무한으로 나온다. 계단 위에서 펀치를 날리면 데미지를 입지 않고 파괴할 수 있다.

5 적을 얼려서 누른 스위치는 3분 후에는 풀어지기 때문에 빨리 와이어 암으로 건너가야 한다.



4 여기에 있는 두 개의 스위치는 적을 얼려서 눌러야 한다.

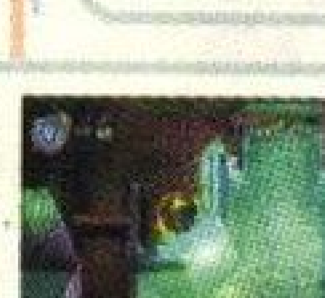




2 바위를 들면 그 밑에 숨어 있는 디펜스 캡슐을 입수할 수 있다.



3 회전 기어로 문을 연다.



포그너 지하 1층 – B

레벨 2의 스킬 홈을 입수하면 날아오는 바위를 잡을 수 있다. 다음 목적은 지오 스톤을 입수하는 것이다. 하지만 포그너 지하 1층은 수로와 육로가 복잡하게 구성되어 있어서 헤매기 쉽다. 보스 탄탐을 쓰러뜨리면 지오 스톤을 입수할 수 있다.

3 스핀 대시로 벽을 파괴하자.



5 회전 기어로 수로 안에 있는 장막을 열 수 있다. 그 다음 왼쪽 방으로 돌아가자.



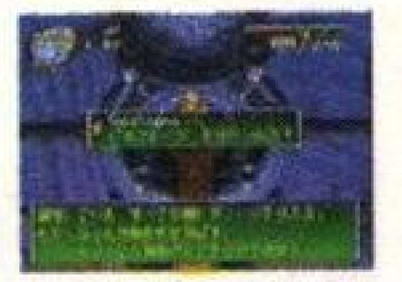
4 바위 밑에는 마인드 캡슐이 있다.



2 바위를 잡았다면 스위치를 향해 던지자. 정확하게 맞으면 위에 후크가 나오기 때문에 와이어 암으로 건너가자.

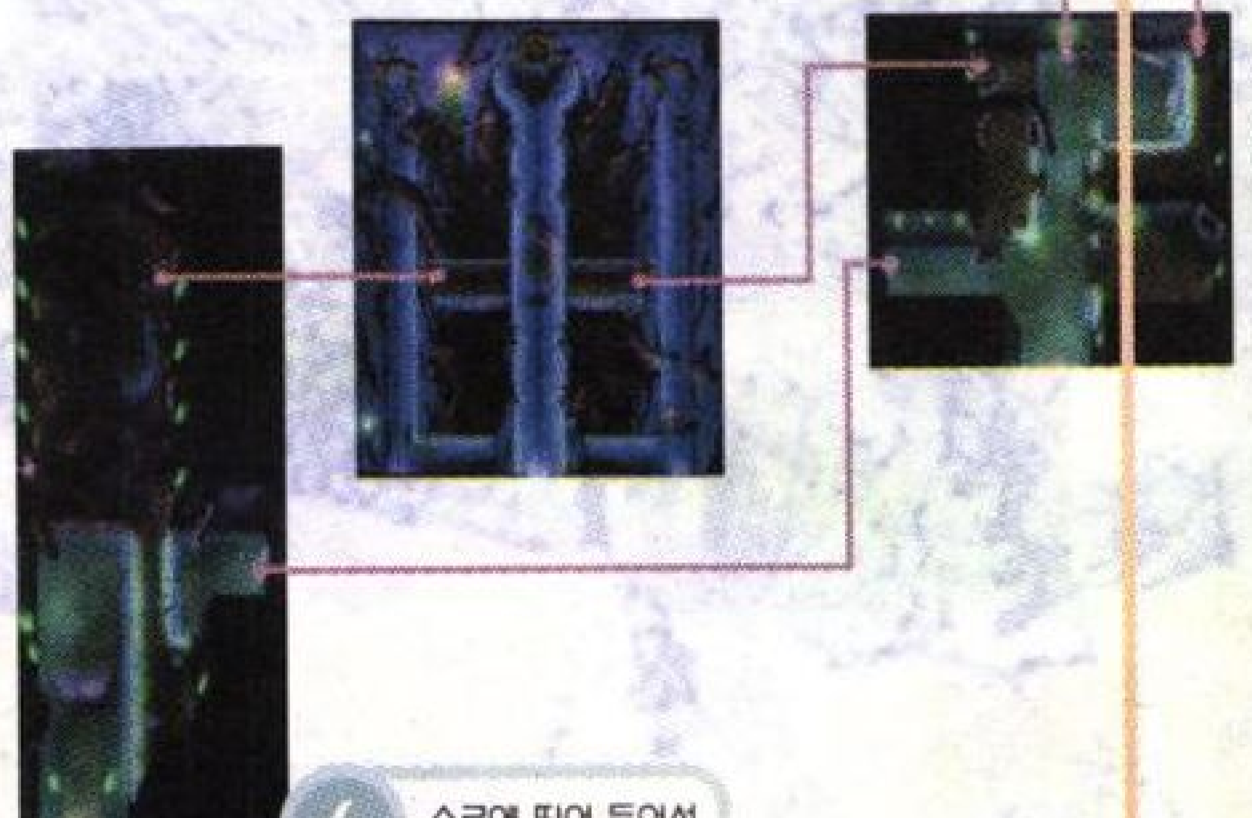


10 지오 스톤을 입수하자. 이것으로 지오 퀘이크라는 기술을 사용할 수 있다.

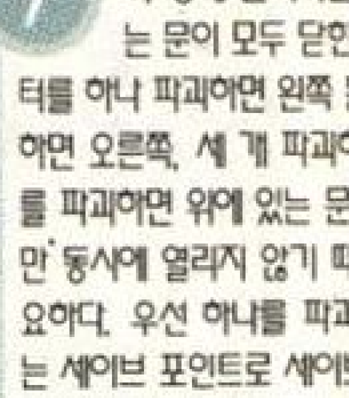


1 날아오는 바위가 땅에 떨어지기 전에 A버튼을 누르면 잡는다.

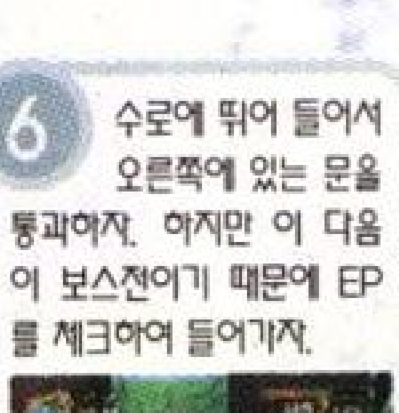




7 이 방에 들어가면 상하좌우에 있는 문이 모두 닫힌다. 그리고 몬스터를 하나 파괴하면 왼쪽 문이, 두 개 파괴하면 오른쪽, 세 개 파괴하면 아래, 네 개를 파괴하면 위에 있는 문이 열린다. 하지만 동시에 열리지 않기 때문에 주의가 필요하다. 우선 하나를 파괴하여 왼쪽에 있는 세이브 포인트로 세이브를 해 놓자. 그리고 두 개를 파괴하여 오른쪽으로 들어가면 보스인 탄탐을 만날 수 있다.



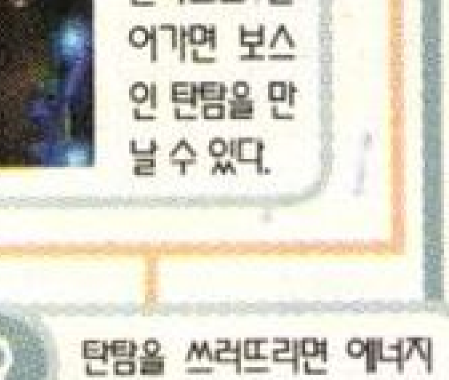
6 수로에 뛰어 들어서 오른쪽에 있는 문을 통과하자. 하지만 이 다음이 보스전이기 때문에 EP를 체크하여 들어가자.



8 3D 배틀인 탄탐과 대전.



9 탄탐을 쓰러뜨리면 에너지 탱크를 입수할 수 있다.



포그너 지하1층 - C

지오 스톤을 입수하면 마루를 파괴하여 새로운 통로를 만들어서 아이템을 입수할 수 있다. 그 중에는 중요한 아이템인 버큐머와 플라즈마 스톤도 포함되어 있다.

3D BATTLE : 탄탐



탄탐의 약점은 등쪽의 빛나는 부분이다. 이 약점을 공격하기 위해서는 필드 중앙에 있는 언덕을 이용해야 한다. 언덕 가운데 부분에서 프레임 볼이나 와이어 암으로 공격한 다음 탄탐의 공격은 언덕 밑으로 피하면 된다. 어느 정도 데미지를 입히면 분신이 등장한다. EP에 여유가 있다면 스핀 대시로 처리할 수 있다.

7 이 아이템을 입수하면 그린 엘리멘탈을 소비하며 플라즈마 필드를 사용할 수 있다. 이것은 강력한 공격이 되기도 하고, 여러 트랩에서 전력을 공급하는 중요한 기술이 되기도 한다.



6 이 마루도 지오 퀘이크를 사용하면 파괴할 수 있으며, 계단이 나타난다.

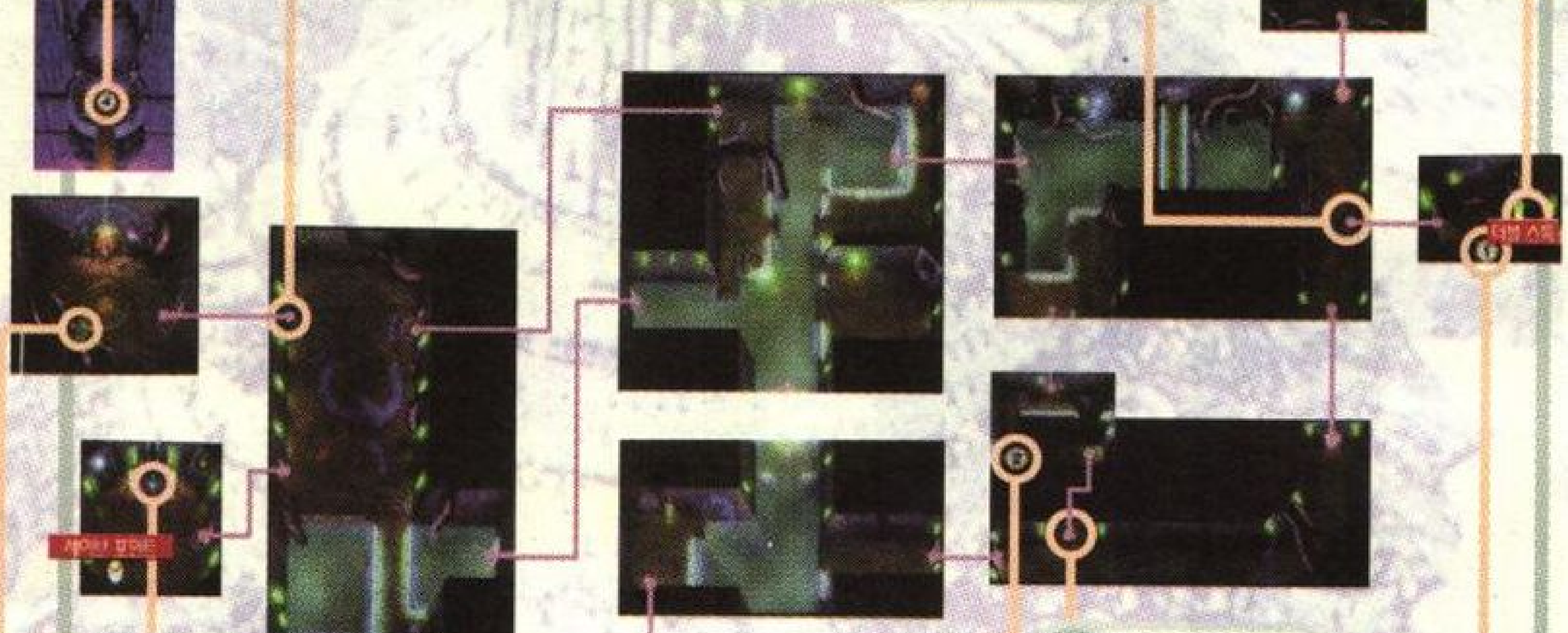


10 버큐머가 있으면 EP와 엘리멘탈을 서브 탱크에 담을 수 있다. 마루에서 나오는 녹색의 광선에서 A버튼을 누르면 버큐머가 빛을 흡수하여 서브 탱크에 들어간다.

1 탄탐을 쓰러뜨린 방에서 아래층으로 이동하면 부서진 마루를 볼 수 있다. 이런 마루는 지오 퀘이크로 파괴할 수 있다. 지오 퀘이크를 사용하면 계단이 출현하니 그 안으로 들어가자.





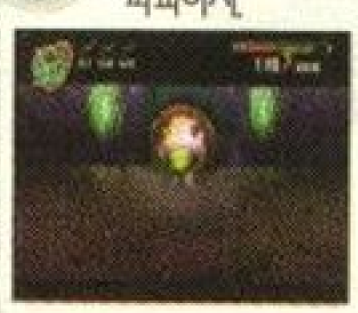


8 1층으로 나가는 문.

4 마인드 캡슐을 입수.



3 스핀 대시로 벽을 파괴하자.

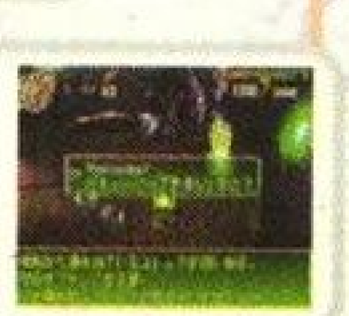


9 여기를 조사하면 유적의 촉수가 E.G.G.를 먹고 있는 것을 발견할 수 있다.

5 이 방에서 지오 퀘이크를 사용하면 천장에서 어택 캡슐이 떨어진다.

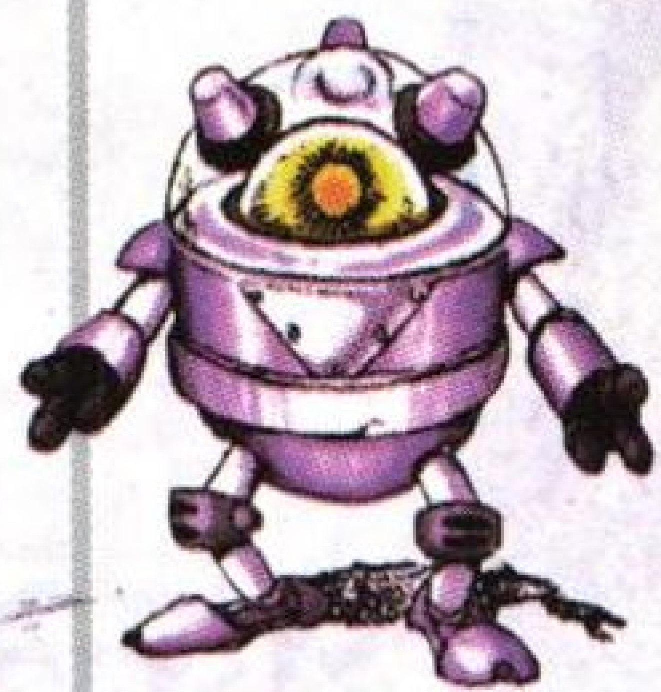


2 버큐머를 입수한다.



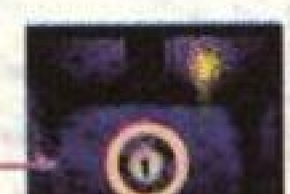
포그너 1층 (남쪽)

포그너 지하 1층의 탐색이 끝나면 1층에서 아이템을 회수하자. 수집이 끝나면 플라즈마 필드로 엘리베이터를 기동시켜서 2층으로 올라가자.

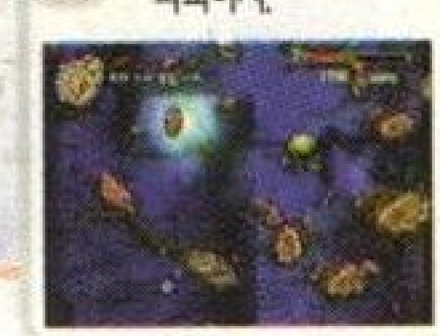








1 지오 퀘이크로 마루를 파괴하자.



4 2층으로 나가는 문.

2 방 중앙에 있는 바위를 집어 올리면 마인드 캡슐을 발견할 수 있다.



3 여기에서 플라즈마 필드를 사용하면 엘리베이터에 전원이 들어가서 포그너 2층에 갈 수 있다. 엘리베이터의 벽에 붙어 있는 녹색 마크는 플라즈마 필드로 풀 수 있는 것이므로 기억해 두자.



포그너 2층 - A

포그너 2층은 액션 퍼즐을 중심으로 구성되어 있다. 그 중에는 난이도가 높은 액션을 요구하기 때문에 조심해서 해결하자. 배경이 보이는 곳에서 밑으로 떨어지면 1층으로 되돌아가니 주의할 것.





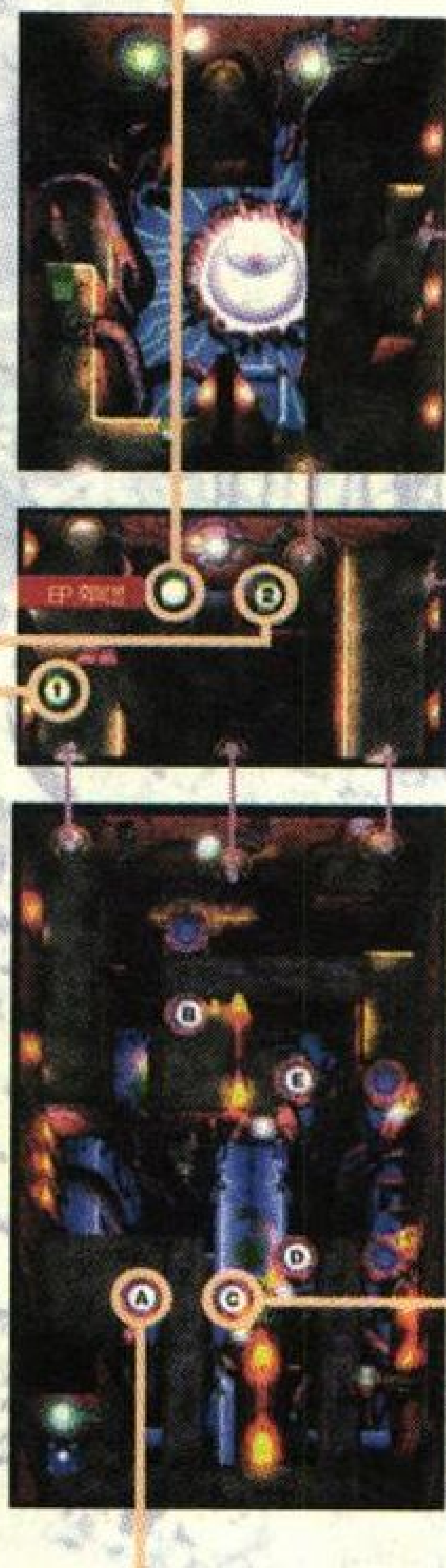
10 이 위치에서 A버튼을 누르면 배경이 스크롤 되면서 세계를 볼 수 있다.

9 이 블록 밑에는 에너지 회복 볼이 놓여 있다.



8 바위를 스위치로 던지자.

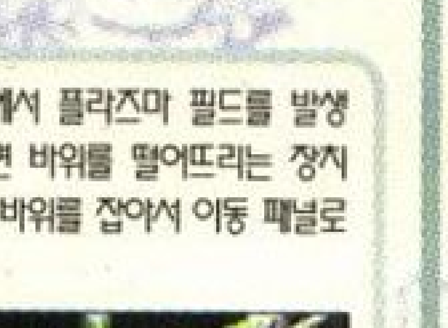
7 ⑤번처럼 바위를 잡아서 스위치를 향해 던지자. 이번에는 스위치가 움직이기 때문에 잘 맞지 않는다.



6 금이 간 블록 밑에 마인드 캡슐이 숨어 있다.



5 오른쪽에 보이는 스위치를 향해 바위를 던지자. 이동 패널 중앙 부근에서 던져야 한다. 스위치가 눌러지면 위에 있는 문이 열린다.



2 블록 밑에 어택 캡슐이 숨어 있다. 이것을 입수했다면 다시 회전 기어가 있는 방으로 돌아오자.



4 여기에서 플라즈마 필드를 발생시키면 바위를 떨어뜨리는 장치가 동작한다. 바위를 잡아서 이동 패널로 이동하자.



3 이번에는 C, D, E의 순으로 회전 기어를 작동시켜서 통로를 오른쪽 위의 입구로 연결되게 만들자.

1 맵의 A, B에 있는 회전 기어를 작동시켜서 통로를 움직이자. 이것으로 왼쪽 위에 있는 입구로 갈 수 있다.

포그너 2층 - B

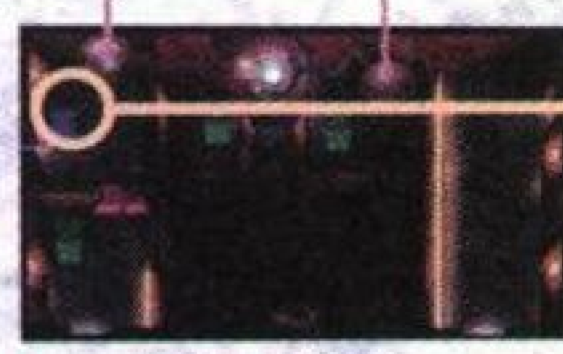
포그너 2층 후반부로 스핀 대시로 긴 공간을 통과해야 하는 어려운 난관이 기다리고 있다. 조작에 능숙하지 않으면 쉽게 통과할 수 없을 것이다.













1 이곳의 패널은 청, 녹, 적의 순으로 밟아야 한다. 사진과 같은 순서로 밟으면 건너갈 수 있다.



2 금이 간 블록 밑에 마인드 캡슐이 있다. 입수한 다음에는 오른쪽 방으로 되돌아가서 B의 입구로 가자.

3 이곳이 포그너 2층의 최대 관문이 되는 곳이다. 회전 기어를 동작시켜서 문을 열고, 얼마 안되는 시간 동안 스핀 대시로 통과해야 한다. 한번이라도 벽에 부딪히면 실패하니 정확한 조작을 요구하는 곳이다.



4 포그엣지 서쪽으로 갈 수 있는 곳.

5 이 스위치를 밟으면 왼쪽 문이 열리며 스핀 대시를 하지 않아도 통과할 수 있다. 반드시 밟을 것.



6 이 스위치를 누르면 밑에 있는 문이 열리며 포그너 2층의 스타트 지점에서 출구로 나갈 수 있다.



포그 엣지 서쪽

포그너 서쪽에는 촉수가 길게 뻗어 있다. 그리고 라플레시아가 피면서 포그 엣지 남쪽과 달의 입구로 갈 수 있는 이동 요소가 존재하는 곳이다. 또 밥의 임시 가게에서 구입할 수 있는 슈퍼 스톡은 EP와 엘리멘탈을 모두 회복할 수 있다.

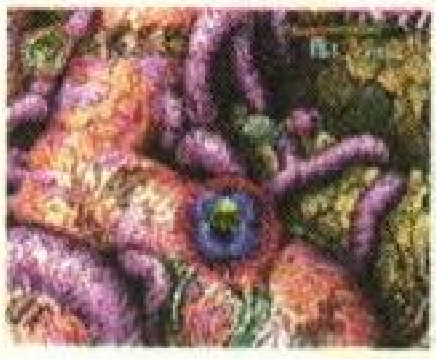
1 이 지점에 오면 수수께끼의 목소리가 들리며 잃어버린 기억을 되찾는 이벤트가 발생한다. 포그너의 폭주를 멈추게 하기 위해서 노력했지만 지진 때문에 바위에 갇히는 장면을 기억하게 된다.





3 주인공이 포그 엣지 서쪽에 도착하면 왼쪽의 라플레시아가 개화한다. 오른쪽 위의 라플레시아와 함께 다른 지역으로 이동할 수 있는 수단이 된다.

2 길 끝에 있는 라플레시아를 이용하면 달의 입구로 날아갈 수 있다. 다음 목적지는 그곳이다.



4 이곳에 피어 있는 라플레시아를 이용하면 포그 엣지 남쪽으로 이동할 수 있다. 이스트키온으로 되돌아 갈 때 편리하다.

5 밥의 임시 가게에서 살 수 있는 슈퍼 스톡은 EP와 엘리멘탈을 모두 회복시켜주는 아이템이다. 가격은 1,500G로 조금 비싸지만 보스전에서 반드시 필요한 아이템으로 하나 이상은 필요하다.

6 달의 입구에서 포그 엣지 서쪽으로 되돌아 올 때 라플레시아를 이용한다. 그 도착지점이 이 지점이다.

달의 입구

포그 엣지 서쪽의 라플레시아로 날아오면 달의 입구에 도착한다. 정체 불명의 거대 로봇이 모래에 묻혀 있다. 이 로봇은 과거 회상 이벤트에서 본 기억이 있을 것이다.

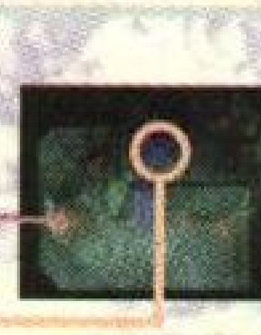
4 이 로봇을 A버튼으로 조사하면 레온은 어디선가 본 기억이 있다고 말한다.



5 올 때처럼 갈 때에도 라플레시아를 이용하여 포그 엣지 서쪽에 가야한다.

1 이 바위 밑에 디펜스 캡슐이 숨어 있다.





3 이 장소 중앙에 있는 원형 패널에 올라서면 엘리베이터로 헤저 플랜트에 갈 수 있다.





2 동굴 안에 있는 회전 기어를 작동시키면 엘리베이터에 전원이 공급된다.

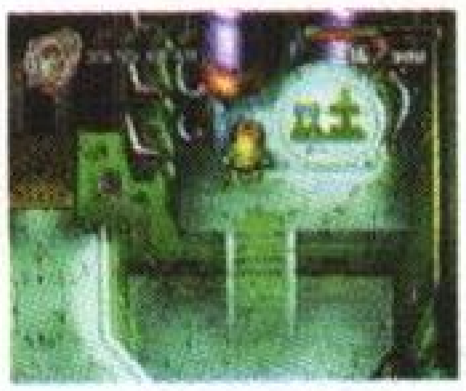
해저 플랜트 - A

해저 플랜트 1층을 탐색하면 블록에 가로 막혀서 얻을 수 없는 아이템이 많이 있다. 해저 플랜트에서의 목적은 블록을 잡아당길 수 있는 아이템, 슈퍼 그립을 입수하여 오메가와 만나는 것이다.

3 방안의 물이 빠지면 플라즈마 필드를 사용할 수 있게 되며, 엘리베이터가 가동된다.



2 이 스위치를 펀치로 누르면 방 오른쪽에 있는 물이 빠진다.

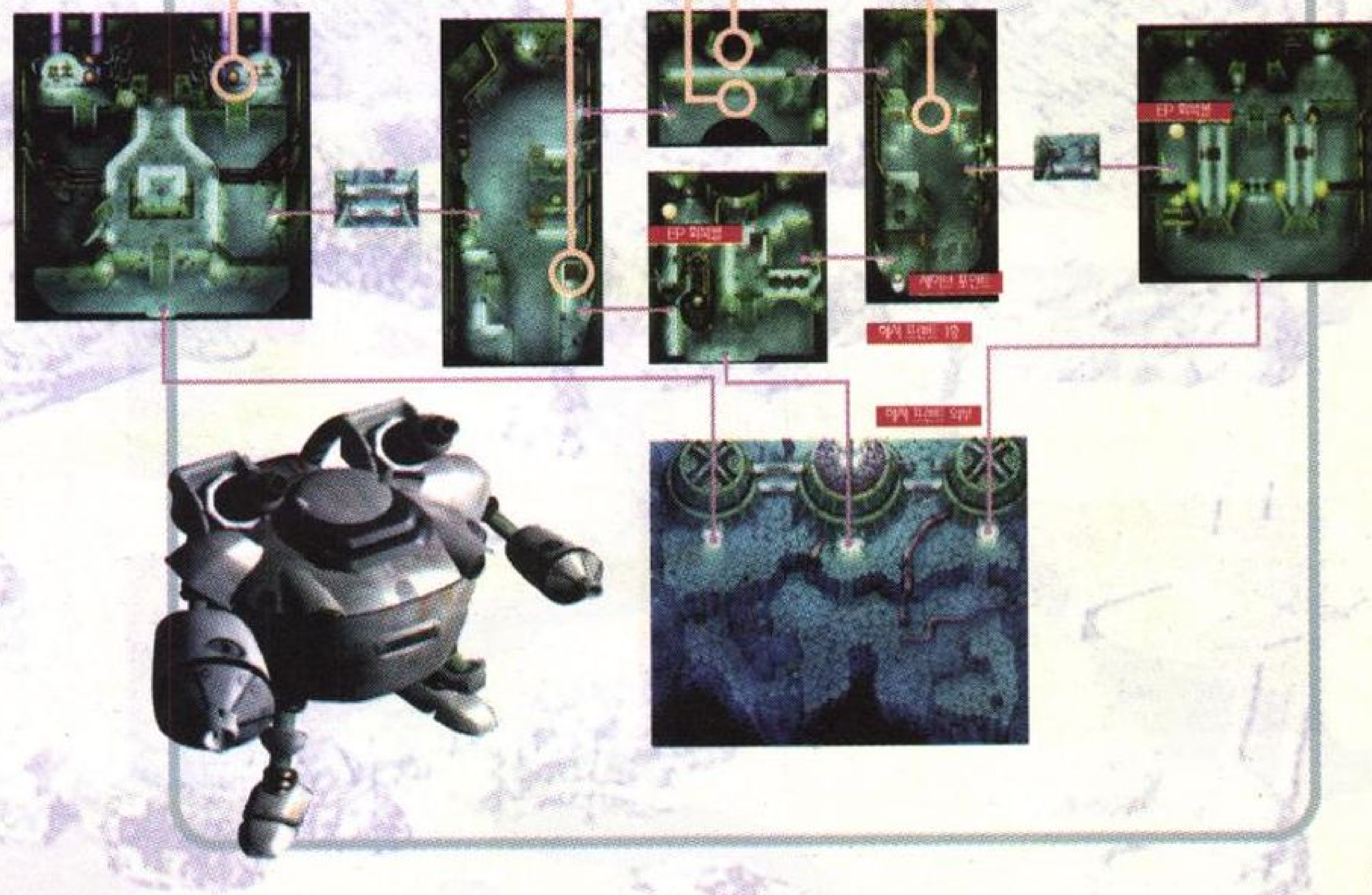


4 2층으로 나가는 문.

1 2개의 블록을 각각 좌우로 옮겨서 스위치를 작동시키자. 그러면 위에 있는 문이 열린다.



5 이 스위치를 오른쪽에 있는 문이 열리며 옆방에 있는 에너지 회복 볼을 얻을 수 있다.



해저 플랜트 - B

슈퍼 그립은 위쪽 언덕에 놓여 있기 때문에 2층 구멍에서 떨어져야 얻을 수 있다.

1 풀을 건너기 전에 프리즈 레이저로 수면을 얼린 다음 바위를 들고 수면을 건너자.



2 바위를 던지는 위치는 스위치가 화면 위에 숨어 있을 정도에서 던지면 된다. 화면상에 스위치가 보이면 실패한다. 스위치를 누르면 문이 열리면서 왼쪽으로 갈 수 있다.



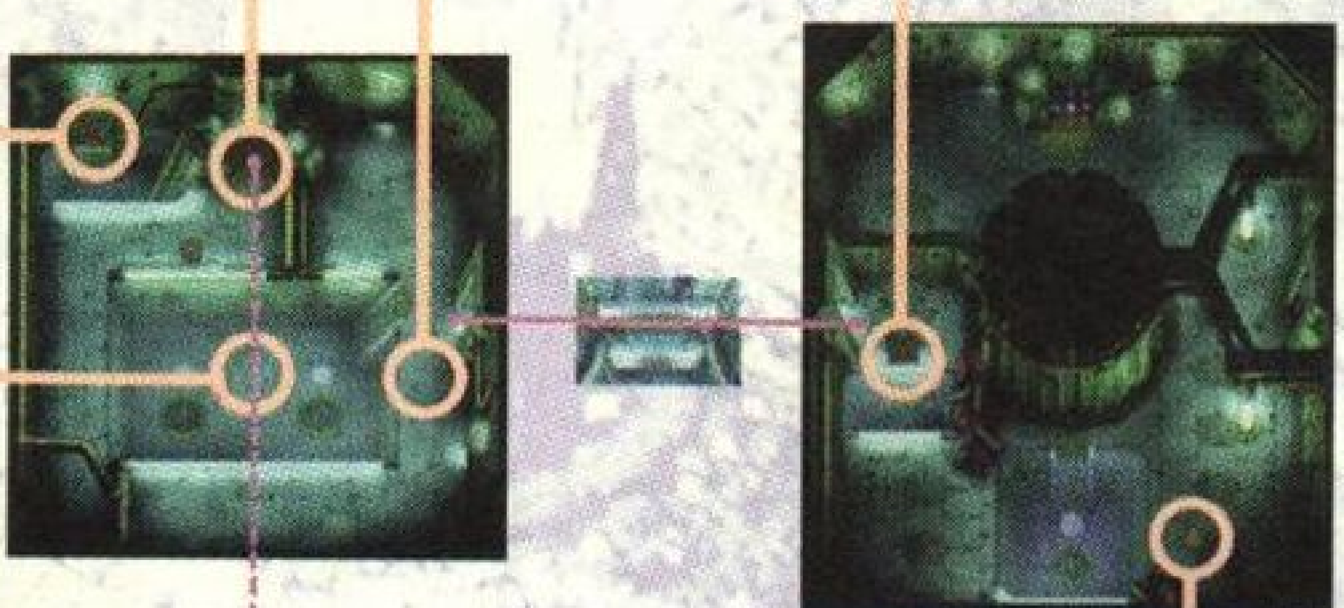
3 물가에 서서 2발 연속으로 프리즈 레이저를 발사하여 건너가자.



4 오른쪽에 있는 바위를 들어서 위에 있는 스위치를 누르자. 바위를 던지는 위치는 여기에서도 화면상에 스위치가 안보일 때 던지면 된다.



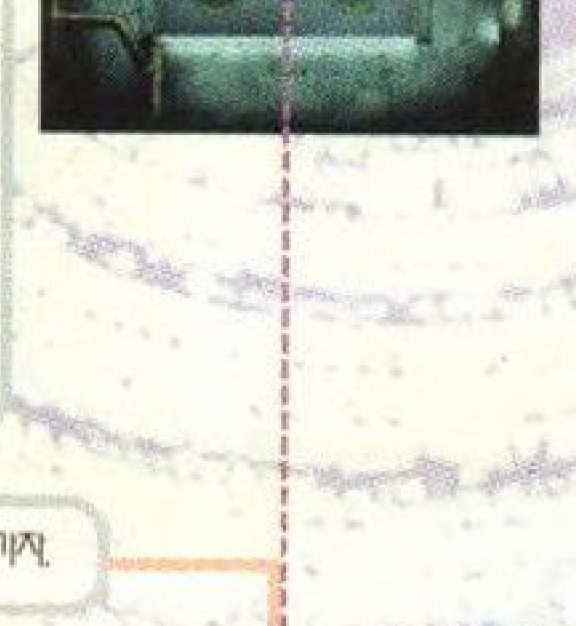
5 1층으로 내려가자.



6 이 스위치를 펀치로 누르면 2층의 풀에 있는 물이 1층으로 떨어진다.



7 2층으로 다시 올라가자.



8 물이 빠진 곳에서 엘리멘탈을 사용할 수 있다. 지오 퀘이크로 마루의 구멍을 파서 1층으로 떨어지자.



9 구멍 밑으로 떨어지면 슈퍼 그립이 있는 언덕 위로 착지하게 된다. 이 아이템을 입수하면 블록을 잡아당길 수 있다.



10 외부로 나가자.

해저 플랜트 - C

슈퍼 그립을 입수했기 때문에 블록을 잡아당길 수 있다. 우선 플랜트 내에 있는 아이템을 모으자. 그리고 거북이 형태의 몬스터를 사용하여 미로를 풀어 오른쪽에 있는 엘리베이터의 전원을 넣어야 한다.



5 블록을 잡아 당겨서 길을 만들자.

6 마인드 캡슐을 입수.

8 2층으로 올라가자.

4 어택 캡슐을 입수.

7 여기에는 거북이 형태의 몬스터가 있다. 이 몬스터를 처리하면 바위 형태가 되는데 이를 끌어서 스위치 위로 옮기면 엘리베이터가 작동된다.

3 블록을 잡아 당겨서 길을 만들자.

1 왼쪽 돔에서 외부로 나가 블록을 밀면 입구가 생긴다.

2 블록 밑에 어택 캡슐이 숨어 있다. 이것을 입수한 다음 중앙 돔으로 진행하자.

해저 플랜트 - D

2층에는 오메가가 있다. 레온의 기억에 나타나던 수수께끼의 목소리도 오메가가 통신으로 보낸 것이었다. 오메가는 사이코 마더를 파괴하기 위해 아머 드레스가 탑승하라고 부탁한다.

1 오메가와 대화가 끝나면 해저 플랜트 1층을 경유하여 달의 입구로 가자.



2 여기에서 오메가와 만나며 과거에 대해 말해준다.



달의 입구

오메가의 조언에 따라 아머 드레스를 기동시키기 위해 달의 입구에 온 레온. 그러나 한발 늦어서 사이코 마더에게 빼앗기고 만다.

1 이 블록을 밀면 어택 캡슐을 입수할 수 있다.

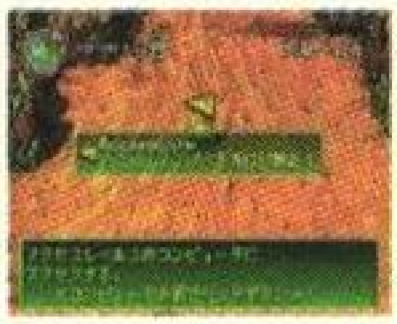


2 광장에 들어서면 무인 E.G.G.가 아머 드레스에 탑승하며 이를 빼앗기게 된다.





3 아머 드레스를 파괴하면 레벨 3의 액세스 칩을 입수할 수 있다.





4 여기에서 더블 스톡을 입수할 수 있다.



3D BATTLE : 아머 드레스



아머 드레스가 공중에서 레이저를 쏠 때에는 가운데에 있어야 한다. 그리고 착지를 기다려 펀치 공격하자. 아머 드레스의 펀치 공격은 범위가 넓지만 일직선 공격이니 옆으로 피한 다음 펀치 공격을 할 수도 있다. 원형으로 쏘는 레이저는 가운데에서 기다리고 있으면 피할 수 있다.

아이템 입수

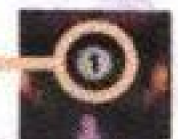
레벨 3의 액세스 칩을 입수하면 거의 모든 곳에 갈 수 있다.

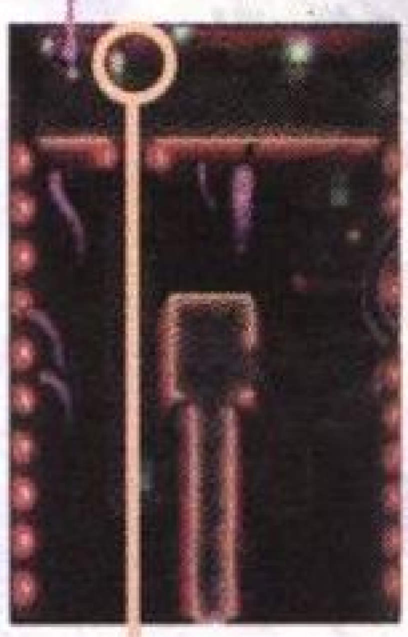
7 계속해서 포그너 지하 1층의 오른쪽 위로 블록 밑에 디펜스 캡슐이 있다. 이것으로 포그너의 탐색은 끝이다. 다음은 안개의 탑으로 가자.



2 마인드 캡슐을 입수한다.









8 안개의 탑 10층에 있는 보안 시스템을 해제한다.



3 이 방에서 지오 퀘이크를 사용하면 마루에 구멍이 뚫린다. 밑은 보이지 않지만 일단 밑으로 떨어지자.

1 포그너 2층에 있는 보안 시스템을 해제시킨다.



4 밑의 구멍에 떨어지면 포그너 1층 북쪽에 도착한다. 방에 떨어져 있는 에너지 탱크를 입수하면 다음은 지하 1층으로 가자.



9 바위를 들어서 마인드 캡슐을 입수하자. 이 방에는 엘리멘탈 스톡을 할 수 있는 샘이 있다. 그리고 다음 목적지는 안개의 탑 14층이다.



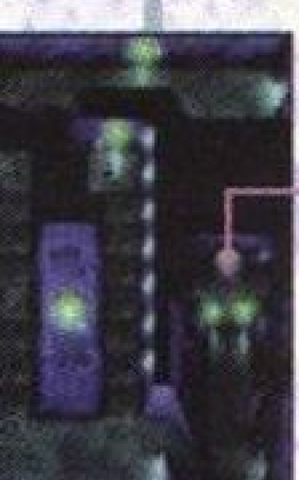




10 블록을 이동시켜서 안으로 들어가면 에너지 탱크를 입수할 수 있다. 이것으로 아이템 수집은 종료다. 안개의 탑으로 가서 로켓을 가동시키자.



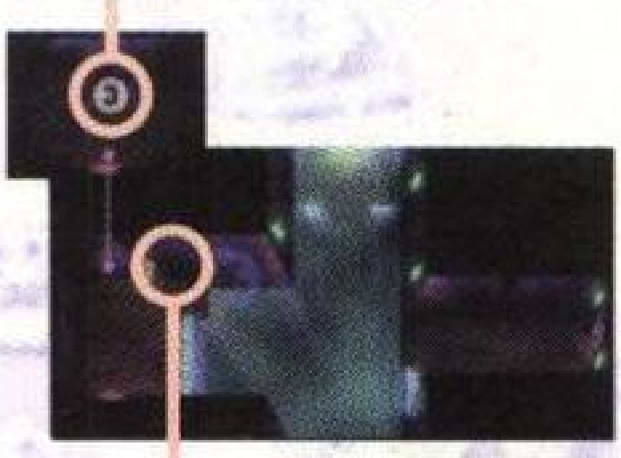


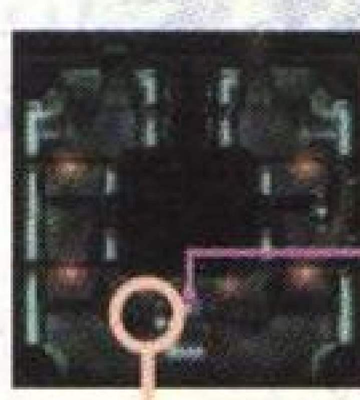




6 에너지 탱크를 입수한다.

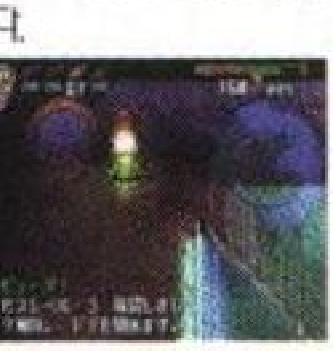








포그너 1층의 세큐리티 시스템을 해제
다.



12 E.G.G.에서 내려 이 방으로 들어가자. 중앙에 있는 황색 빛을 A버튼으로 조사하면 로켓 시스템이 가동된다.



11 안개의 탑 9층에서 보안 시스템을 해제한다.



달 콜로니 - A

달 콜로니에서의 목적은 노바 스톤을 입수하는 것이지만 그러기 위해서는 우선 스킬 롬을 입수해야 한다.

4 이 컴퓨터에 액세스 칩을 사용하면 얼려 있는 가드 로봇들이 움직이기 시작한다.



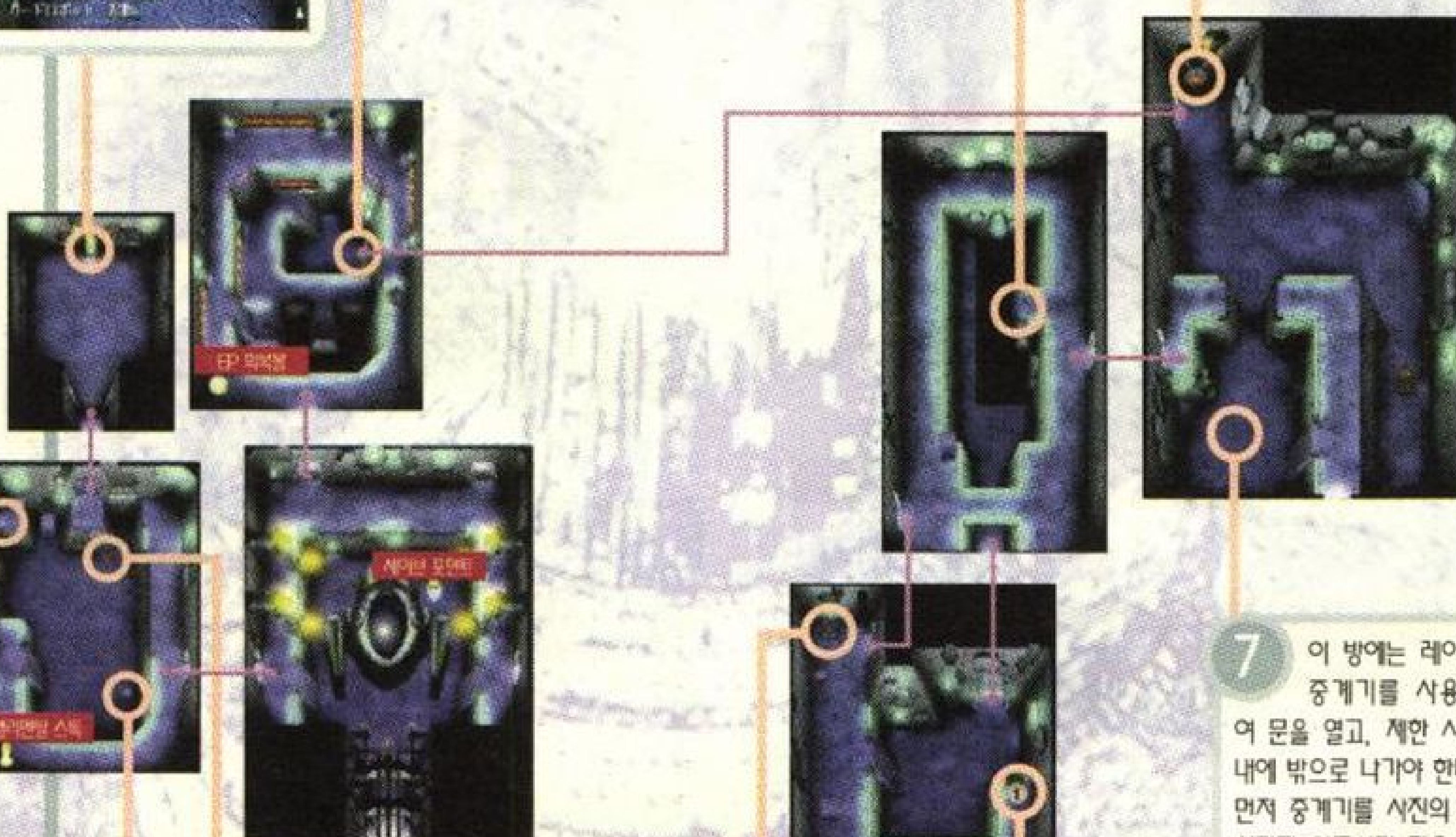
5 회전 기어로 문을 열고 제한 시간 내에 스핀 대시로 문까지 달려가야 한다. 조작은 어렵지만 한번 정도 부딪혀도 성공할 수 있다.



8 먼저 블록을 위로 옮긴 다음 건너편에서 와이어 암을 사용하면 밑으로 떨어질 수 있다.



6 스위치를 작동시키자.



1 왼쪽 위에 있는 블록을 밀어서 스위치로 옮기면 다리가 생긴다.



2 이 바위를 들어서 계단을 올라가 스위치 앞까지 이동한다.

9 금이 간 블록에는 레벨 3의 스킬 롬을 입수할 수 있다.



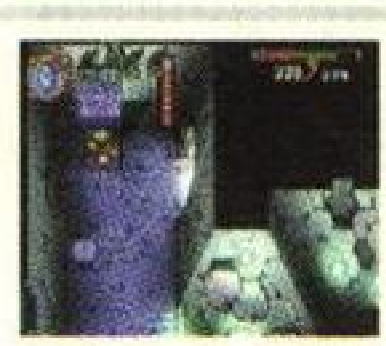
7 이 방에는 레이저 중계기를 사용하여 문을 열고, 제한 시간 내에 밖으로 나가야 한다. 먼저 중계기를 사진의 위치까지 이동시킨 다음 세로축을 맞추고 위로 밀어서 레이저를 연결하자. 그리고 위로 올라가서 와이어 암으로 건너가면 된다.



3 바위를 던져서 스위치를 누르자.



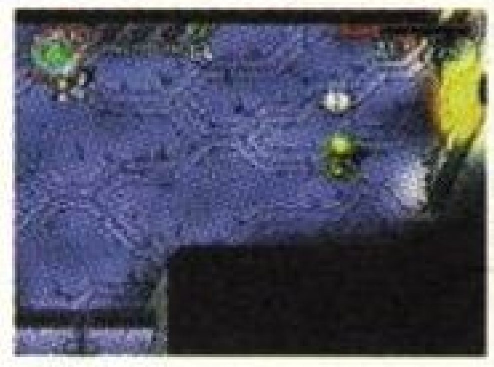
10 큰 바위를 들어서 스위치 위로 올라서면 문이 열린다.



달 콜로니 - B

관리 컴퓨터인 그랜드 마더를 만나면 사이코 마더를 정지시킬 수 있는 유일한 방법은 설계자인 레온이 직접 정지 명령을 내리는 것이라고 한다. 그러기 위해서 필요한 것은 노바 스톤이다.

3 이 방에 들어오면 갑자기 문이 닫히게 된다. 나가기 위해서는 몬스터를 모두 처리해야 한다.



7 여기에서 플라즈마 필드를 발생시키면 왼쪽에 보이는 엘리베이터가 작동된다.



5 이 회전 기어를 작동시키면 3층에 있는 방의 통로가 회전하여 지나갈 수 있게 된다.



4 금이 간 블록 밑에 마인드 캡슐이 있다.



8 디펜스 캡슐을 입수하자.



9 1층으로 나가는 패널.



6 이 장소에서 블록을 향해 와이어 암을 날리면 바로 밑으로 떨어진다. 그리고 스위치를 누르면 위에 있는 문이 열린다.



10 건너기 위해서는 일단 위에서 나오는 적을 프라즈마 필드로 파괴해야 한다. 프라즈마 필드는 길 끝에서 사용해야 5마리를 모두 파괴시킬 수 있다. 그 후 와이어 암으로 건너가자.

1 큰 바위를 들고 스위치를 밟아야 문이 열린다.

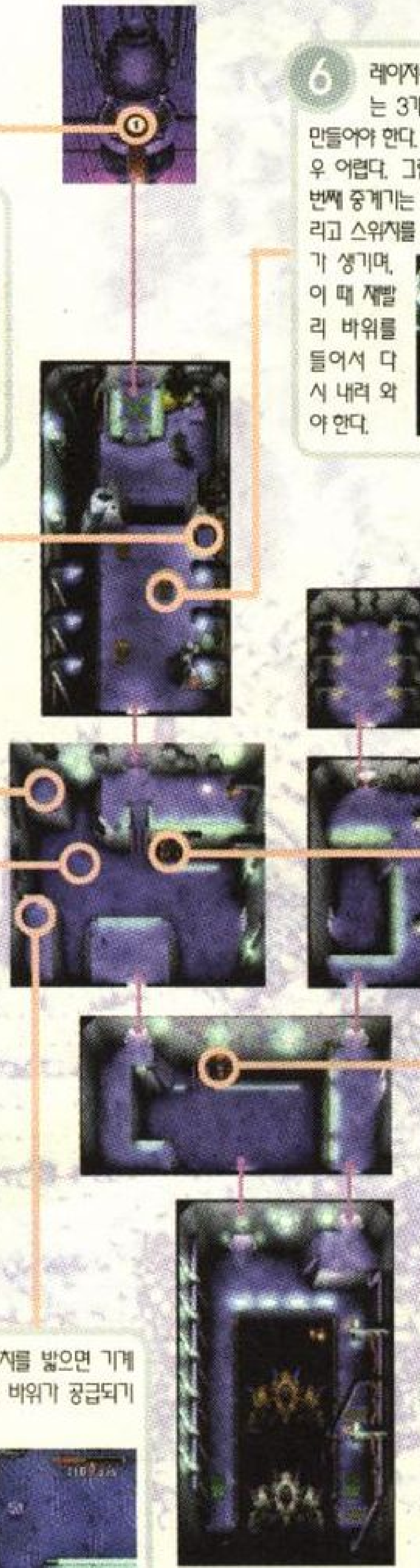


2 그랜드 마더와 만나서 사이코 마더를 파괴하는 방법을 듣는다.



달 콜로니 - C

이 지역에는 최강의 공격 아이템인 노바 스톤이 있다. 노바 스톤을 입수한 다음 슈퍼 노바로 아이템을 입수하면서 콜로니 바깥으로 나가자.



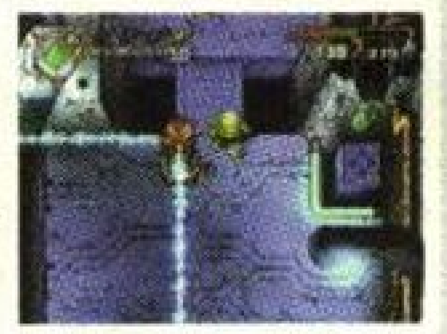
8 노바 스톤을 입수하자.



7 큰 바위를 던져서 스위치를 조작하자. 스위치를 누르면 노바 스톤으로 연결된 문이 열린다.



6 레이저를 사용하는 퍼즐이다. 이번에는 3개의 중계기를 이용하여 다리를 만들어야 한다. 하지만 시간 제한이 있으니 매우 어렵다. 그림처럼 중계기를 배치할 때 두 번째 중계기는 약간 위로 올려놓아야 한다. 그리고 스위치를 누른 다음 밑으로 내리면 다리가 생기며, 이 때 재빨리 바위를 들어서 다시 내려 와야 한다.



5 바위를 스위치로 던져서 스위치를 누르면 위에 있는 문이 열린다.

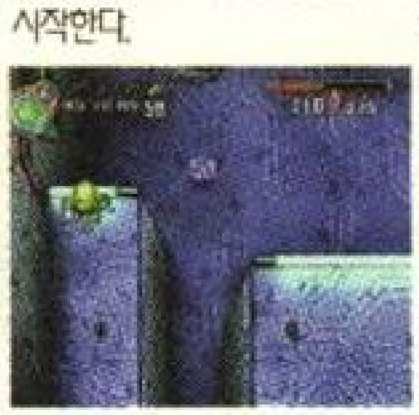


4 ③번 스위치를 당겼다면 바위를 캐치한 다음 계단 위로 올라가자.

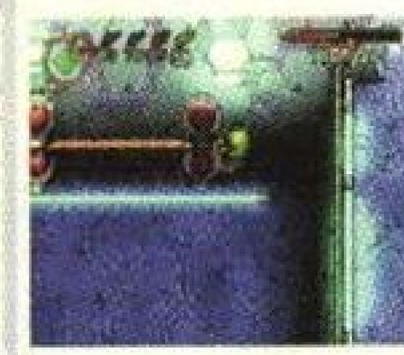


3 블록을 끌어당기면 창살이 내려간다. 하지만 시간이 지나면 다시 올라가므로 재빨리 행동해야 한다.

2 스위치를 밟으면 기계에서 바위가 공급되기 시작한다.



1 이 블록을 끌어당기면 창살이 내려간다.





달 콜로니 – D

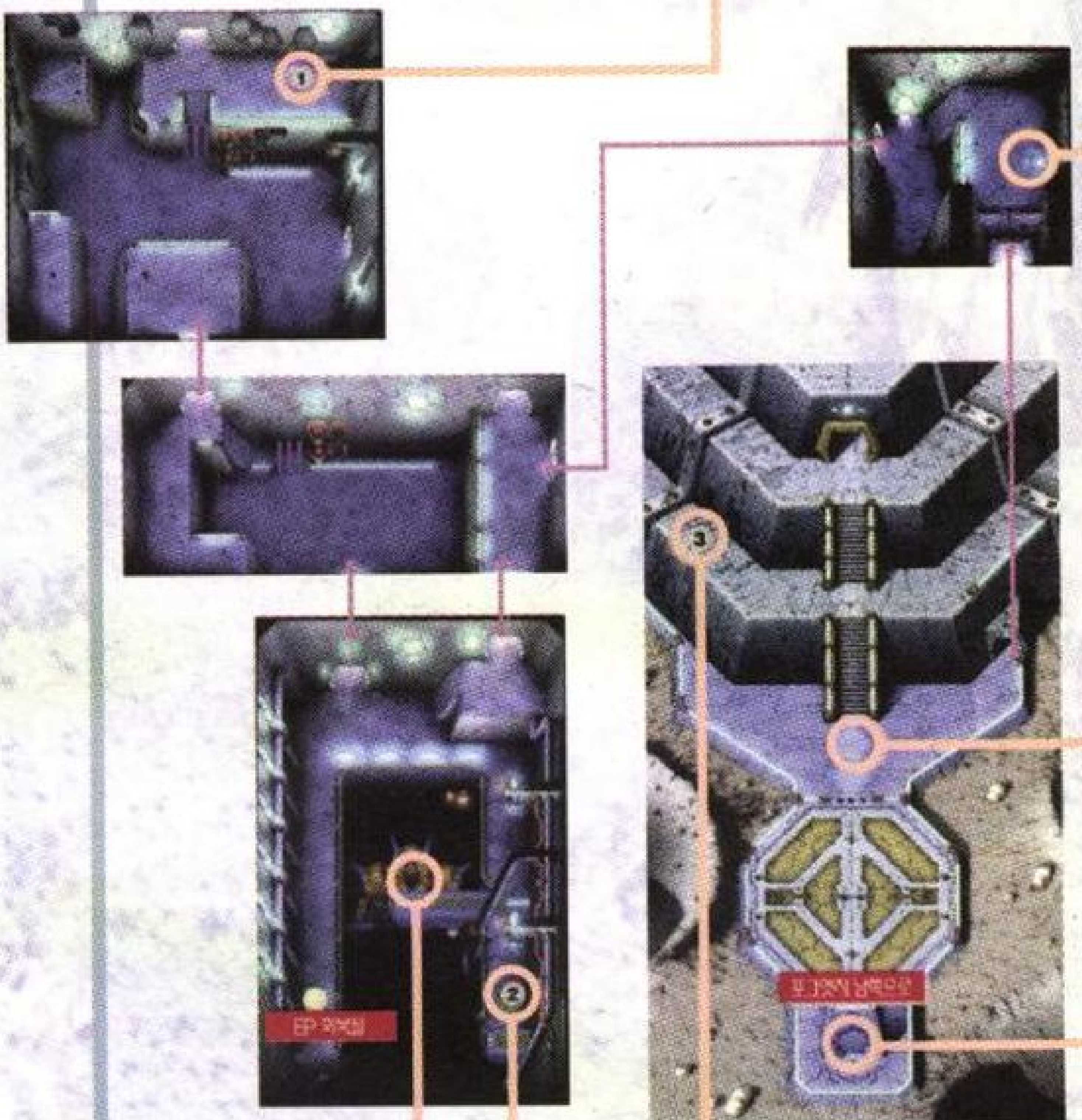
콜로니 바깥으로 나와서 거대한 해치까지 진행하면 사이코 마다에게 빼앗긴 아머 드레스가 발진한다. 이쪽도 아머 드레스에 탑승하여 싸우자. 이번 전투는 슈팅 게임과 비슷하다.

1 슈퍼 노바를 사용하여 디펜스 캡슐을 입수하자.



2 슈퍼 노바로 스위치를 사용하면 문이 열린다.

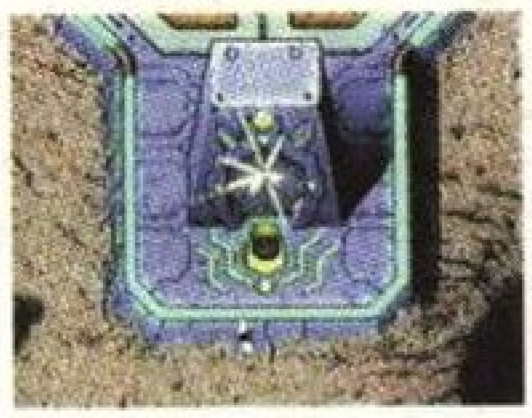




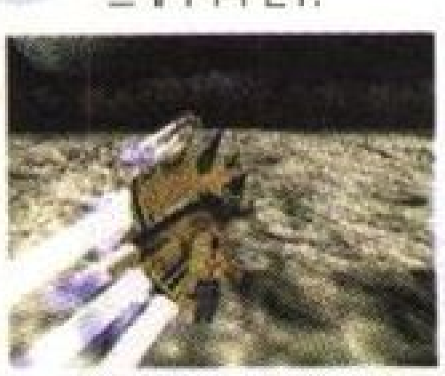
3 아머 드레스가 탈취된다



7 스타 게이트를 통해 모성으로 돌아가자.



5 3D 배틀, 아머 드레스 스페이시와 전투.



6 어택 캡슐을 입수하자.



4 어택 캡슐을 입수하자.

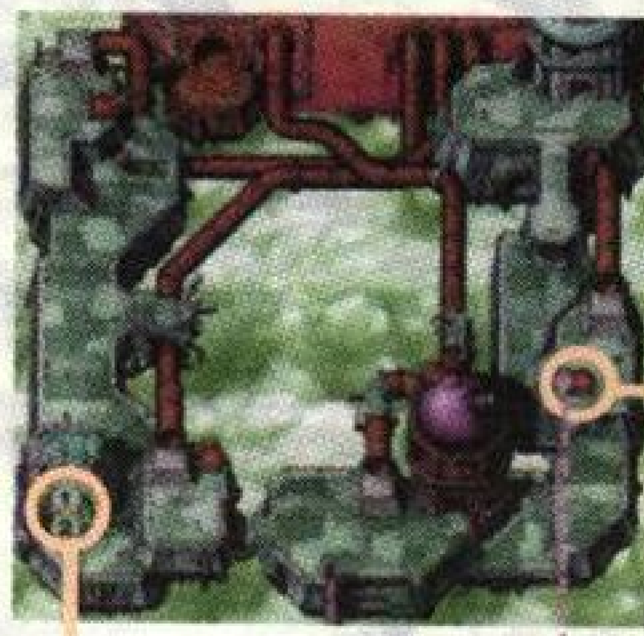
3D BATTLE : 아머 드레스 스페이시

슈팅 게임 감각으로 즐길 수 있는 3D 배틀이다. A버튼은 발칸, X버튼은 캐논포이며, R트리거 버튼은 부스터로 빠르게 이동할 수 있게 만든다. 캐논포는 추적 기능이 있어서 일직선상으로 날리지 않아도 된다. 적이 캐논포를 준비하면 발칸으로 무력화시킬 수 있다. 다른 3D배틀과는 달리 간단하다.



아이템 수집

모성으로 돌아온 레온에게는 드디어 사이코 마더와의 결전이 기다리고 있다. 그전에 E.G.G.의 능력을 올리기 위한 아이템을 수집하자.





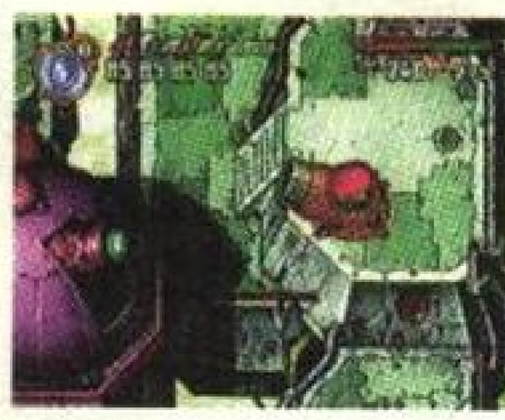


2 롯츠의 술집에 있는 라플레시아를 이용하여 메탈 헤븐으로 이동하자.

3 페이의 가게에는 상품에 어택 캡슐이 추가되어 있다. 가격은 600G. 또 페이에게 엘리멘탈을 계속 주었다면 마인드 캡슐을 얻을 수 있다.



4 이 대포를 이용하면 안개의 탑 12층에 갈 수 있다. 그 다음은 엘리베이터를 이용하여 1층까지 내려오자.



1 중앙 광장에 잡혀 있는 쥬지와 대화를 하자.



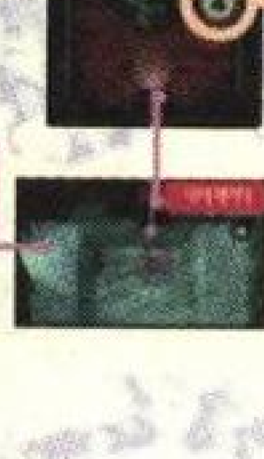
5 안개의 탑 지하 1층에서 마인드 캡슐을 입수하자.











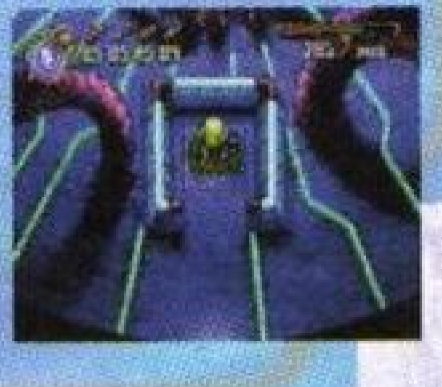
6 안개의 대지에 있는 동굴에서 에너지 탱크를 입수하자.



포그너 지하 61층

모그너 1층에서 엘리베이터를 이용하여 아래로 내려가면 지하 61층이다. 지하 61층으로 가려면 거대한 알이 있는 원형 모양의 방으로 들어가야 한다.





2 이 방에 들어가면 모든 문이 닫혀버린다. 문을 다시 열기 위해서는 안에 있는 4개의 레이저 건너를 모두 파괴해야 한다. 이 방의 왼쪽에는 에너지 스톡과 세이브 포인트가 있다. 앞으로 진행하기 위해서는 아래로 내려가야 한다.



4 B지점에서 이동 패널을 타고 이동하면 C지점에 도달한다. 일단 패널에서 내린 다음 왼쪽에서 패널을 타면 D지점으로 이동한다.



3 이 회전 기어를 작동시키면 밑에 있는 녹색의 마루가 오른쪽으로 넓어진다. 다시 이동 패널이 있는 곳으로 이동하자.



5 이동 패널이 D지점에 도착하면, 그대로 아래에 있는 다른 이동 패널로 갈아타자. 그러면 E지점에 도착한다. 그리고 오른쪽에서 패널에 타면 F지점에 도착한다.



6 이 어택 캡슐은 촉수에 가려져 있기 때문에 놓치기 쉽다. 자세히 보면 빛이 보일 것이다.



7 지하 62층으로 향하는 통로.

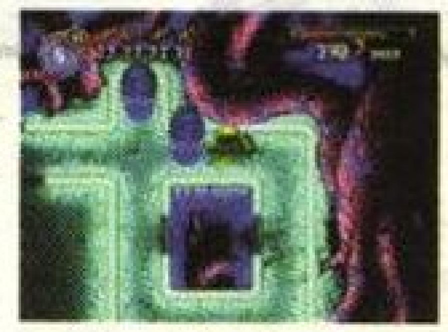
1 지하 포그너에 있는 이동 패널은 E.G.G.가 타는 방향으로 이동하는 성질을 갖고 있다. 이 이동 패널을 잘 이용해야 61층을 지나갈 수 있다. 먼저 A지점의 패널에 올라 탄 다음 B지점으로 이동하자.



포그너 지하 62층

지하 62층의 목적은 그래비티 실드를 얻는 것이다. 방 개수는 적지만 복잡한 퍼즐이 있기 때문에 까다로운 지역이다.

3 그래비티 실드를 얻기 위해서는 이 방 왼쪽으로 진행해야 한다. 우선 블록 C를 조금 위로 민다. 그리고 블록 D를 잡아당기면서 왼쪽 아래에 있는 빈 공간으로 옮기자. 또한 블록 C도 블록 D의 옆으로 옮긴다. 블록 E를 밑에서 밀어서 위에 있는 빈 공간에 밀어 넣는다. 블록 F를 밑으로 잡아당기고, 블록 G를 오른쪽으로 옮기면 통로를 만들 수 있다.

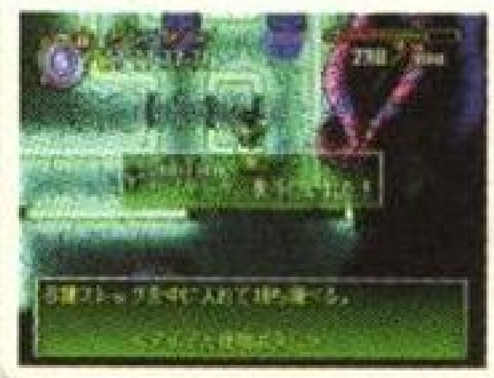


4 이 아이템이 있으면 중력장 트랩을 통과할 수 있다. 이것으로 이 층의 목적은 달성되었다. 다시 지하 61층으로 돌아가자.





2 이 촉수를 잘 관찰하면 반짝 빛나는 것을 볼 수 있다. 아이템이 있다는 증거. 와이어 암을 사용하여 아이템을 입수해 보면 서브 탱크인 것을 알 수 있다.



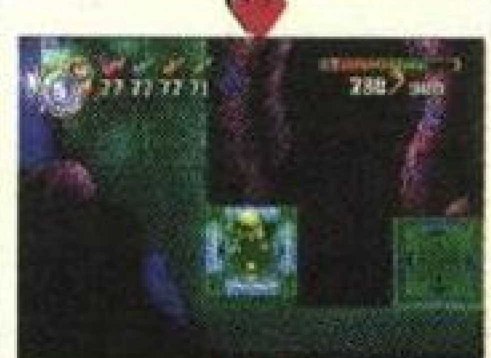
6 지하 62층에 도착하거나 위로 올라가려 하면 패널이 공격해 온다.





1 이동 패널을 조작하여 위쪽 통로로 나가야 하는 퍼즐이다. 먼저 왼쪽 위에 있는 이동 패널을 위에서 탄다. 그러면 왼쪽 아래로 이동하며, 왼쪽에 내린 다음 다시 올라타면 A지점에 도착한다. 여기에서 통로에 내리지 말고 그대로 위에 있는 패널로 옮겨 탄 다음 패널을 왼쪽, 하단, 그리고 오른쪽으로 이동시키자. B지점에 도착할 것이다. 밑으로 내린다음 위로 올라가면 이 퍼즐을 풀 수 있다.







5 지하 61층으로 이동



포그너 지하 61층

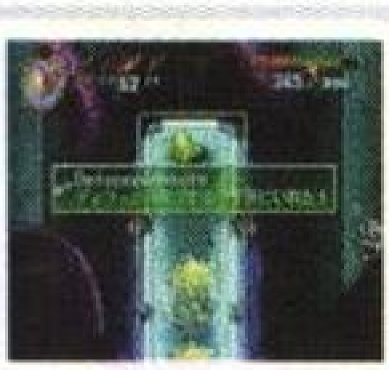
지하 61층으로 되돌아오면 그라비티 실드를 사용하여 여러 곳을 진행할 수 있다. 회전 기어로 발판을 넓힌 다음, 사이코 마더가 기다리고 있는 최심부로 내려가자.



1 지하 61층에 돌아오면 우선 왼쪽에 있는 방에 가자. 그리고 길을 방해하는 중력장 트랩은 그라비티 실드를 사용하여 건너가자.



2 디펜스 캡슐을 입수하면 그라비티 실드의 효과가 사라진다. 돌아갈 때 다시 그라비티 실드를 걸어주어서 빠져나가자.



3 이동 패널을 타고 우, 상으로 이동한 다음 중력장 패널이 있는 곳까지 진행한다.



4 중력장 트랩을 건너가자.



5 여기에서는 지하 62층처럼 블록을 움직여서 통로를 확보해야 한다. 처음에는 블록 A를 조금 아래로 잡아당긴 다음, 블록 B를 왼쪽으로 밀자. 그 다음, 블록 A를 위에 있는 빈 공간으로 이동시킨다. 마지막으로 블록 B를 오른쪽으로 당기면 지나갈 수 있다.



6 이 회전 기어를 작동시켜서 녹색 마루를 밑으로 넓히자. 이것은 이동 패널을 방 중앙에 있는 코어로 이동시키기 위한 작업이다.



7 이동 패널이 있는 장소에 되돌아오면, 2개중 밑에 있는 것에 타서 왼쪽으로 이동하고, 그대로 오른쪽에 이동하여 돌아온다. 이 작업은 위에 있는 패널에 타기 위한 것이다. 또 이동 패널을 왼쪽으로 이동시키면 세이브 포인트로 가서 세이브를 하자. 서브 탱크도 확인한 다음 마지막 보스를 위해 포그너 남쪽으로 나가서 슈퍼 스톡을 구입해 오자.

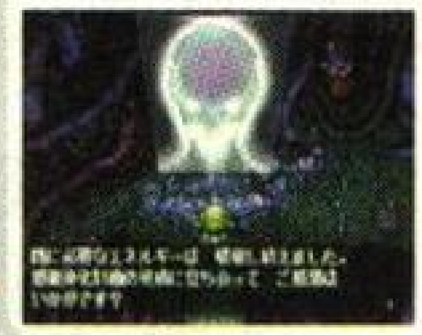
8 위에 있는 패널로 옮겨 타면 위로 이동하자. 그리고 왼쪽으로 이동하면 6번에서 넓힌 마루에 닿는다. 여기에서는 일단 내리고, 위에서 패널에 타면 방 중앙에 도달할 수 있으며 아래로 내려갈 수 있다.

9 여기에 있는 마더가드를 먼저 처리한 다음 블럭을 옮기자.

포그너 최심부

이제 게임은 마지막에 도달했다. 모든 사건의 발단인 사이코 마더와 대면하게 된다. 사이코 마더는 멋대로 정화 계획의 시나리오를 수정하고 있었다. 세계를 파괴하는 건 인간이니 이것을 멸망시켜야 한다는 사이코 마더. 레온의 정지 명령에도 불구하고 그는 새로운 생명체 노맨을 가동시킨다.

3 이 위치에 오면, 사이코 마더와의 대화 이벤트가 일어난다. 멋대로 별을 파괴하는 인간을 없애기 위해 정화계획을 실행하는 사이코 마더. 설계자인 레온의 정지 명령도 예측한 그는 다시 부활하게 된다. 그리고 사이코 마더가 갖고 있는 모든 에너지를 주입한 신생명체, 노맨이 탄생한다.

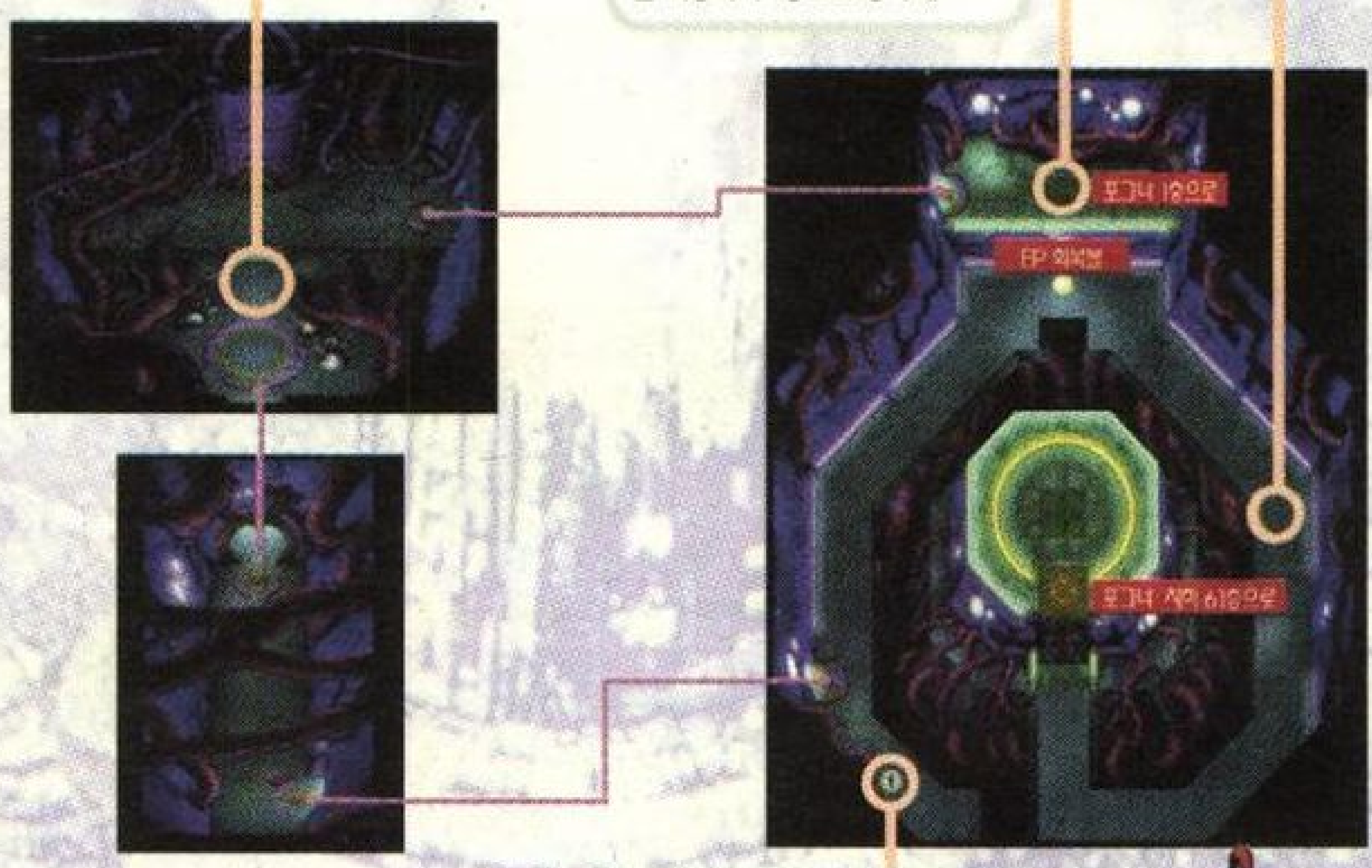




1 최하층의 마루 중에 기하학적인 무늬가 들어가 있는 부분은 E.G.G.가 지나가면 곧 사라진다. 그러니 스핀 대시로 한번에 통과하자.



4 노맨은 포그너 최상부에 나타난다. 이 엘리베이터를 이용하여 1층으로 향하자.



2 에너지 탱크 입수



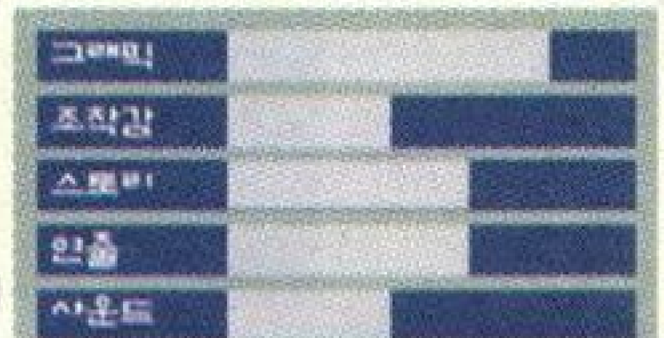
3D 배틀 : 노맨즈 가드

여기 들어오기 전에 엘리멘탈 스톡이나 슈퍼 스톡을 한 개 이상 준비해야 하며, 최소한 어택과 디펜스 레벨이 6이상 되어야 노맨을 깰 수 있다. 시작하자마자 노맨에게 접근하면, 노맨의 주위에 자기장이 생기면서 레이저 공격을 가해온다. 이것을 피하는 방법은 자기장에 닿지 않으면서 노맨의 주위를 한바퀴 돌면 된다. 노맨이 이 공격을 가해 올 때에는 무적이기 때문에 함부로 공격하지 말자. 노맨이 걸어다닐 때에는 펀치 공격을 가하자. 노맨이 몸을 웅크린 다음 자기장이 생기면서 창을 날리고 양손에서 장풍공격을 해오면 노맨에게 접근하여 펀치로 공격해야 한다. 가장 효과가 있는 공격은 슈퍼 노바 어택이다. 노바 스톤을 사용한 다음 노맨의 몸에 화염이 일어나면 공격이 성공한 것이다.











최후 병기, 발진!

라스트 레지온UX

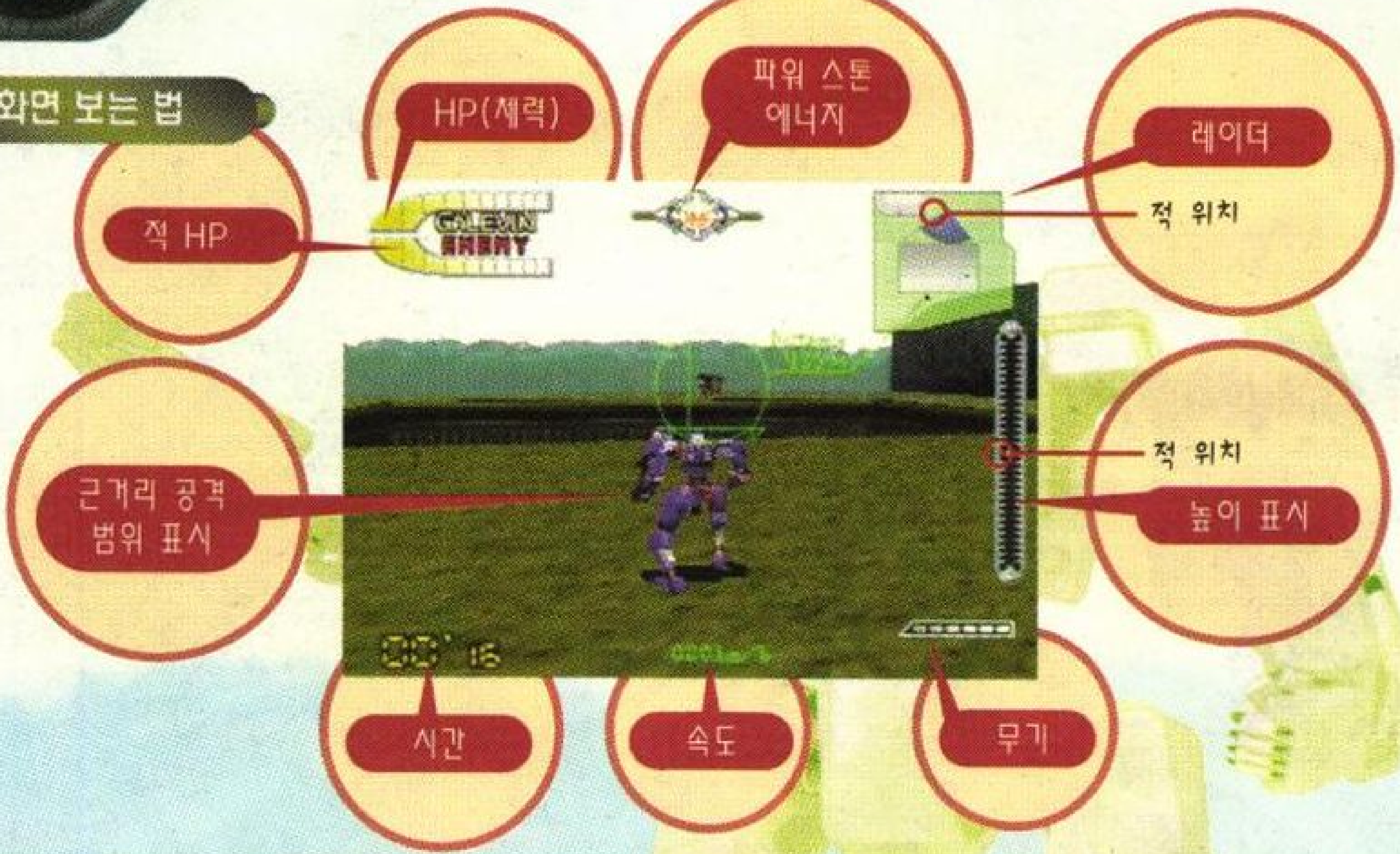
장르: 대전 로봇 배틀
제작사: 허드슨
발매일: 발매중(5월 28일)
발매가: 6, 800엔

3D 대전 로봇 배틀. 누구든지 로봇을 조종해서 적을 무찌른다는 꿈을 가져본 적이 있을 것이다.

그 꿈을 실현시켜주는 게임은 여태껏 많았다. 그러한 게임이 드디어 N64에도 등장해 손쉬운 조작감과 박진감 넘치는 화면을 즐길 수 있게 되었다. 자! 4500년 전에 담겨진 비밀을 향해 달려가 보자!

조작 방법

화면 보는 법



조작 방법

방향키	선택(레지온을 움직일 때는 사용하지 않는다)
시작 버튼	게임 시작 / 게임 중 정지
3D 스틱	이동, 선택
R+3D 스틱	고속 이동
A 버튼	점프(상승 중에 한번 더 누르면 2단 점프), 결정
B 버튼	무기에 의한 보통 공격, 취소
C←, C↑	서브 웨폰
C→, C↓	록온
Z 버튼	가드, 록온 해제
Z+A 버튼	상대 파워 스톤을 뺏는다(아주 가까운 거리에 한함), 점프 캔슬(점프 중)
Z+B 버튼	파워 스톤 공격(화면 위쪽 중앙의 게이지가 가득 차면)
L+Z 버튼	2P 대전시의 화면 가로 분할, 세로 분할 변경

※ 사용하고 있는 무기에 따라 쓸 수 없는 것도 있다.

록온



록온은 기본이다. 탄알 수의 제한이 있는 무기의 경우 탄알이 떨어지기 전까지는 록온이 해제되지 않지만, 그렇지 않은 경우 한 번 공격하면 록온이 해제된다. 언제나 록온 여부는 확인하고 록온을 하고 다닐 수 있도록.

고속 이동



언제나 고속 이동을 한다. 기본적으로 C 버튼으로 록온을 걸고 열심히 고속 이동을 하면서 도망 다닌다. 록온을 하고 고속 이동을 하면 언제나 적을 향하게 된다.

점프



점프는 여러 가지 용도로 쓰인다. 상대방을 록온 건 뒤에 위치를 파악하기 위해서도, 그 대상에게 효과적인 공격을 위해서도 쓰인다. 하지만 과도한 점프는 상대방에게 '나를 쏴줘!' 라고 하는 것과 동일한 의미를 지닌다.

무기공격(통상공격)



언제나 쉽게 쏠 수 있는 머신건 계열이라면 오히려 계속 난사해 주는 것이 좋지만, 그렇지 않은 경우에는 확실히 맞출 수 있는 경우, 공격을 가하는 것이 좋다.

직접공격




사벨 계열의 무기를 장비하고 있지 않더라도 직접 공격은 파워 스톤 공격 다음으로 강하다. 기체의 속도만 따라준다면 따라 붙어 직접 공격을 노리는 것이 유리하다. 몇 대 맞더라도 말이다.

충전



바주카 계열과 사벨 계열은 B 버튼을 누르고 있으면 에너지를 충전할 수 있다. 바주카 계열은 보통 때보다 파워 업, 사벨 계열은 직접 타격의 파워가 올라간다.

특수 무기 공격(서브 웨폰)



특수 무기는 레지온마다 장비하고 있는 것이 다르지만 몇몇 기체를 제외하고는 실제로 공격을 성공시키기가 힘들다. 공격용보다는 위협용에 좋다.

가드



방어를 할 수 있는 대신, 록온이 풀리는 단점이 있다. 가드를 하기보다는 고속 이동으로 도망가는 쪽이 나을 것이다. 단, 밑에 설명할 파워 스톤 탈취를 위해서는 필수적인 기술이다.

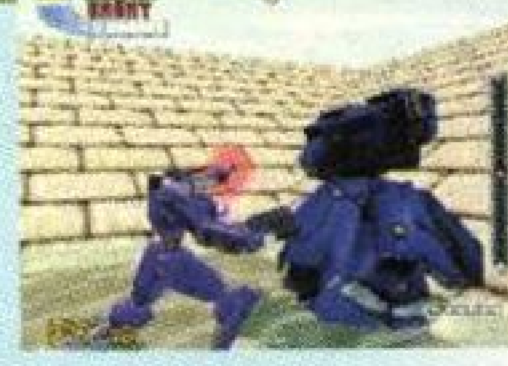
파워 스톤 공격



막강한 파워다. 언제나 모이면 한 방 날려주는 것이 좋다. 다만 공격 시 일순간 경직 상태에 들어가기 때문에 적의 공격을 받을 가능성이 있으며 자신의 파워 스톤이 모여졌을 시간이면 상대방도 파워 스톤이 있다는 사실을 잊어서는 안 된다. 반대로 이용하면 상대방이 파워 스톤을 쓸 때 경직 상태를 이용해서 공격을 하면 파워 스톤 공격은 취소된다.

또한 가만히 있으면 절대 에너지가 차지 않는다. 파워 스톤의 에너지는 레지온이 이동함에 따라 서서히 차 오르게 되어 있다. 그리고 에너지가 차는 시간은 레지온의 종류에 따라 다르다.

파워 스톤 탈취

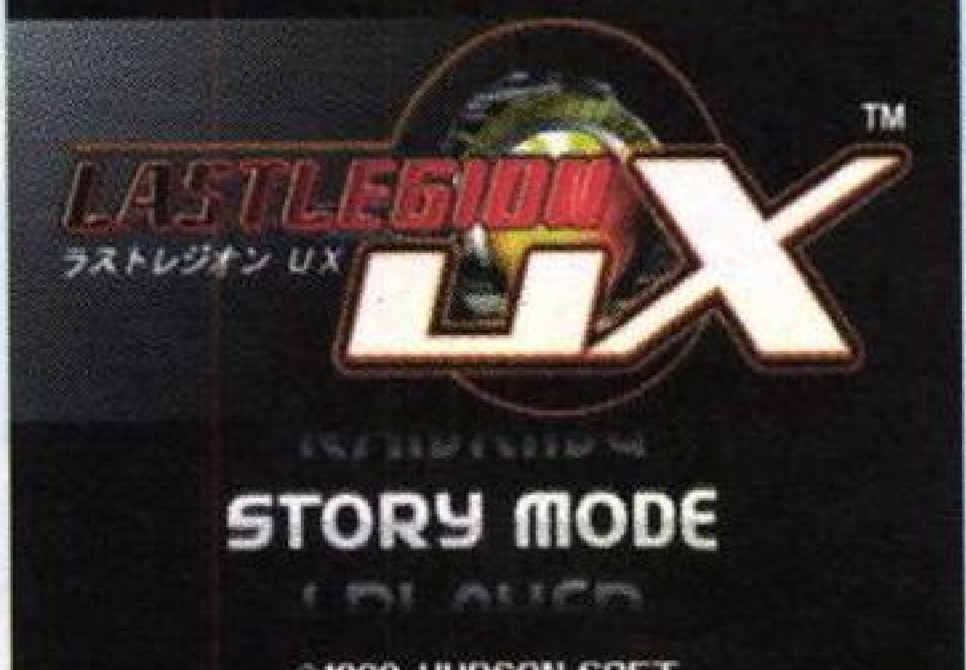


파워 스톤을 뺏으면 아무리 에너지가 많더라도 모든 게임은 한번에 끝난다. 반대로 빼앗겨도 끝이다. EXPERT 모드 외에서는 컴퓨터가 적극적으로 이 공격을 시도하지는 않는다.

전반적으로 가드보다는 고속 이동으로 '될 수 있는 한 공격당하지 않는 공격'을 감행하는 것이 유리하다. 그건 가드를 할 경우 록온이 해제되고 그건 가드하더라도 생각만큼 피해 입은 에너지의 양이 적지 않기 때문이다.

타이틀 화면의 메뉴 설명





▲라스트 레지온 UX

STORY MODE

스토리에 따라 11개 스테이지에서 적 레지온과 싸우게 된다. 한번 고른 레지온으로 끝까지 나아가야 하며 각 스테이지 별로 무기나 방패 등은 바꿀 수 있다.

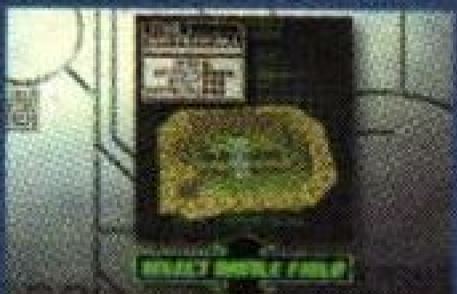
1 PLAYER



컴퓨터가 조작하는 적 레지온과 1:1로 대전하게 된다. 자신이 조종할 레지온과 컴퓨터가 조작할 레지온을 고를 수 있으며, 대전하게 될 장소도 고를 수 있다.

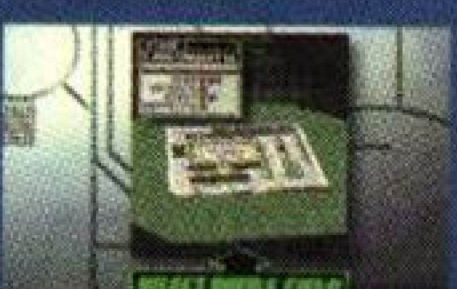
기본 맵

워터 폴(Waterfall:ウォーターフォール)



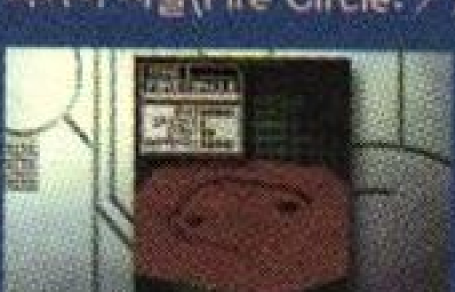
높낮이의 차이가 무척 큰 맵. 그에 비해 특별한 엄폐물이 없다. 가운데에 조그만 강이 흐르기 때문에 지속적인 수평 이동이 불가능하며 계속 점프를 해줘야 한다. 장거리 공격력이 강한 무기가 유리한 맵.

래비린스(Labyrinth:ラビリンス)



좁은 미로 형태이기 때문에 재빠른 유닛이 유리하다. 미로로 유인하여 근접전을 시도할 경우 특히 재빠른 유닛이 유리하다.

파이어 서클(Fire Circle:ファイアーサークル)



넓은 평지에 두 개의 불기둥이 솟아 나오고 가운데 모래밭이 있다.. 엄폐물이라고는 시간에 따라 솟아 나오는 불기둥뿐이고 가운데 모래밭에 빠지면 이동 속도가 현저히 저하된다. 적극적인 근접 공격으로 나아가라.

볼케이노(Volcano:ヴォルケーノ)



가운데 큰 4개의 기둥이 있는 조그만 섬과 그 주변에 용암 그리고 그 옆의 둥근 길로 구성되어 있다. 부유 능력이 있는 레지온이라면 용암 위를 떠서 가기 때문에 상관없지만 다른 유닛은 점점 에너지가 떨어진다. 접근전에 약한 부유 유닛의 경우 용암 속에 들어가 대시하면서(대시를 하지 않을 경우 지상에 착지하기 때문에 역시 에너지가 떨어진다) 적을 사격하는 것도 괜찮다. 그렇지 않은 경우 따라 들어가서 접근전을 펼치던가 바깥으로 유인하는 수밖에는 없다.

불워크(Bulwark:ブルワーク)



높낮이의 차이가 크고 엄폐물이 많은 안쪽 지형 때문에 안쪽에서는 접근전으로, 바깥에서는 원거리 사격 형태로 나아갈 것을 추천한다.

플롯 캐슬(Float Castle:フロートキャッスル)



높낮이의 차이가 크기 때문에 역시 첫 번째 맵인 워터 폴과 비슷한 전법을 사용할 수 있다. 자신의 유닛이 접근 전용이라면 밑의 평지로, 사격력이 좋다면 성의 높은 곳에서 밑의 적을 사격하는 것이 유리하다.

추가 맵(특정 조건을 만족시킬 때 얻을 수 있다)

디 포인트(D-Point:ディー・ポイント)



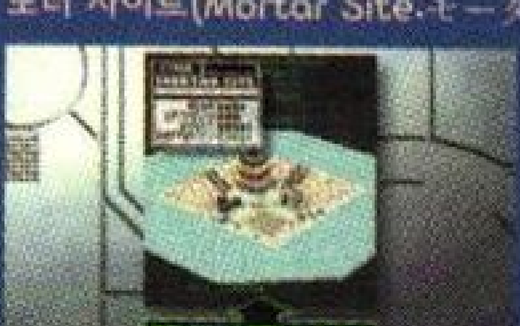
넓은 평지 가운데가 내리막길로 되어 있는 형태. 접근전이든 사격형태든 원하는 대로 싸우길 바란다.

센트랄 브레인(Central Brain:セントラルブレイン)



넓은 평지에 조그만 건물 하나. 역시 접근전 무기를 사용하는 격투가 유리하다. 사격하기에는 엄폐물이 없다고 봐도 좋다.

모터 사이트(Mortar Site:モーターサイト)



주변이 기울어진 벽으로 이루어져 있기 때문에 록온을 걸지 않으면 맞추기 어렵다. 또한 바닥에 물이 차 있기 때문에 이동속도가 느려지므로 주변 벽을 타면서 따라가는 것이 빠르다.

딥 템플(Deep Temple:ディープテンプル)



물 속! 모든 기체가 느려진다. 어느 곳에서나 속도가 일정히 빠른 앰피비암의 독무대이다. 높낮이의 차이도 확실하고, 위쪽에는 기둥이 많은 2층 형태의 건물과 아래쪽에는 벽이 무척 높은 미로가 있다. 그 때문에 점프력이 낮은 유닛으로는 그 벽을 넘을 수가 없다.



와이어 가제(Wire Gauze: ワイヤーガーゼ)
엑스트라 스테이지로 등장. 2층 구조에 벽이 많기 때문에 접근전으로 쫓아가는 전략이 유리하다. 벽은 상대방의 위치가 보이지만 공격은 불가능하다.

언더 그라운드(Under Ground: アンダーグラウンド)
아무런 장애물도 없고 엄폐물도 없다. 게다가 좁기까지 하다. 때문에 이것이야말로 완벽한 접근전 전용 싸움터다.





2 PLAYERS



세로 혹은 가로로 화면을 분할하여 2인 대전을 할 수 있다.
1 PLAYER와 마찬가지로 대전 장소를 고를 수 있다.

OPTION

컴퓨터 레벨 (COMレベル)	LOW, MIDDLE, HIGH, EXPERT로 LOW쪽으로 갈수록 낮은 레벨, EXPERT로 갈수록 적의 레벨이 높아진다. EXPERT의 경우 록온도 쓸 수 없고 레이더도 쓸 수 없다.
록온(ロックオン)	TYPE A 앞쪽을 집중적으로 록온한다. TYPE B 록온 기능과 레이더를 끈다. TYPE C 전방향 록온.
시간(タイム)	1 PLAYER와 2 PLAYERS 모드에서 대전시간을 정한다.
카메라 위치 (カメラポジション)	FAR 카메라의 위치를 뒤쪽으로 설정한다. CLOSE 카메라의 위치를 레지온 바로 뒤로 설정한다.
액티브 카메라 (アクティブカメラ)	레지온의 움직임에 따라 카메라 앵글이 변한다.
사운드 출력(サウンド出力)	스테레오, 모노 변환.
BGM 볼륨(BGMボリューム)	배경 음악의 크기를 정한다.
컨티뉴(コンティニュー)	컨티뉴 회수 설정(1~9, 무제한).
BGM 테스트(BGMテスト)	배경 음악을 듣는다(숫자를 고르고, A 버튼을 누른다).
SE 테스트(SEテスト)	효과음을 듣는다(숫자를 고르고, A 버튼을 누른다).
키 설정	R 버튼을 누르면, 키를 설정할 수 있다. A~E 타입 중의 한가지를 선택할 수 있으며, B 버튼을 누르면 옵션 화면으로 돌아간다.

키 설정별 버튼 일람표

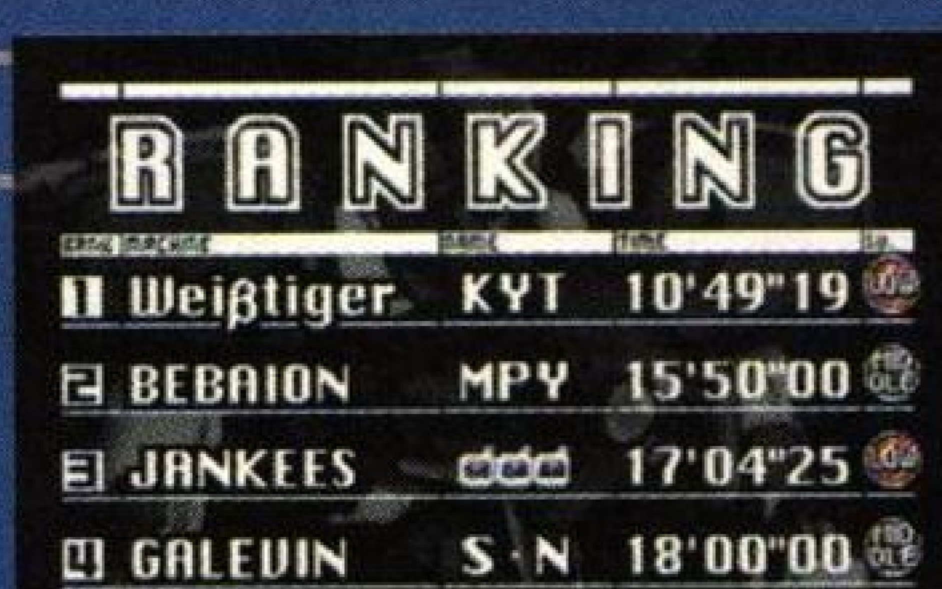
타입	Z	R	C↑←	C↓→	A	B
A TYPE	기본적으로 설명한 것과 같다					
B TYPE	고속이동	가드	특수공격	록온	점프	통상공격
C TYPE	가드	고속이동	록온	특수공격	통상공격	점프
D TYPE	고속이동	가드	록온	특수공격	통상공격	점프
E TYPE	가드	고속이동	특수공격	록온	점프	통상공격


▲키 설정 화면



RANKING

탑 5에 랭크된 플레이 기록을 볼 수 있다. 사용한 기체와 플레이 시간, 레벨을 볼 수 있다.



기체 설명



▲베바이온(BEBAION:ベバイオン) / 게이레바인(GALEVIN:ゲイレヴァイン)

베바이온(BEBAION:ベバイオン)

레지온 초대 기병으로서 개발되었다. 범용성을 중시하여 언제나 균형감을 가진다. 수류탄 타입의 PLST-C BOMB는 정확하게 적에게 피해를 줄 수 있다.

파워 스톤은 '불(火)'의 속성을 지니는 「블레이즈(ブレイズ)」. 명중률을 높이기 위해 위력적인 중심부 해에서 좌우로 분산되는 3-Way 방식으로 나중에 변경되었다.

● 특징: 특수 무기인 PLST-C BOMB는 상대를 록온하여 던지면 통상시보다 사정거리가 늘어난다.
● 파워 스톤: 블레이즈(Blaze:ブレイズ) - 3 방향으로 불덩어리를 날린다.
● 특수 무기: PLST-C BOMB - 수류탄 형태로 한 개의 폭탄을 던진다. 땅에 떨어지거나 적에게 부딪힐 경우 어느 정도 크기의 폭발을 일으켜 강한 파괴력을 지닌다.

게이레바인(GALEVIN:ゲイレヴァイン)

그 이름은 질풍노도의 번개를 상징하며 조금이나마 강력한 신소재 파츠에 의해 기동력에 있어 뛰어난 성능을 발휘한다. 수류탄 타입의 확산형 3-Way 폭탄은 명중률이 높고 광범위하게 적을 잡을 수 있다.

파워 스톤은 '번(雷)'의 속성을 지니는 「스파이더(スパイダー)」를 장비하고 있다. 위력은 낮지만 회복력이 빠르기 때문에 장기전에도 유리한 면을 지닌다.

● 특징: 특수 무기 3-Way 폭탄은 베바이온과 마찬가지로 록온 시에는 사정거리가 늘어난다.
● 파워 스톤: 스파이더(Spider:スパイダー) - 번개를 뿜어낸다. 위력이 약한 대신 회복력이 좋아 여러 번 쓸 수 있다.
● 특수 무기: 3-Way 폭탄(3 WAY BOMB) - 베바이온의 특수 무기와 비슷하지만 3 방향으로 나간다.



▲라이어바우츠(LIEABOUTS:ライアバウツ) / 노르프테(NL-FT-PP:ノルフテ)

라이어바우츠(LIEABOUTS:ライアバウツ)

백병전 전용기로서 개발된 특수기체. 왼손에 장비된 긴 손톱과 중량감이 있는 몸체에서 뿜어 나오는 접근전은 최강을 자랑하며 내장 토피도 미사일은 원거리 공격에도 효과적이다.

'방(雷)'의 속성을 받은 파워 스톤 「하든(ハードン)」은 거대한 원구를 고속으로 사출하여 절대적인 충격을 적에게 가한다.

● 특징: 라이어바우츠 직접 타격은 타이밍만 맞으면 3연타까지 가능하다.
● 파워 스톤: 하든(Harden:ハードン) - 강력한 원형의 원구를 내뿜는다.
● 특수 무기: 토피도 미사일(Torpedo Missile:トーペッドミサイル) - 약간의 호밍 능력이 있는 미사일. 파괴력이 강하다.

노르프테(NL-FT-PP:ノルフテ)

원정 조사를 목적으로 개발되었으며, 처음으로 부유식 기체로 주목받았고 고속의 기동성과 안정성을 실현시켰다. 추적 센서가 탑재된 공격 비트 스프레드 호밍은 여러 측면에서 유효한 무기이다.

파워 스톤은 '불(火)'의 속성을 지닌 「옴니버스(オムニバス)」. 사출과 동시에 광선이 되어 사방으로 분산하여 시간차를 두고 공격한다.

● 특징: 대시하면서 부딪히기, 점프 중에 R 버튼을 누르면 호버링이 가능한 점 등 다른 레지온에는 없는 특수 능력을 지닌다.
● 파워 스톤: 옴니버스(Omnibus:オムニバス) - 강한 원구와 5개의 레이저가 적을 시간차를 두고 공격한다.
● 특수 무기: 스프레드 호밍(Spread Homing:スプレッドホーミング) - 2개의 비트가 나아가 적에게 일정 시간 동안 레이저를 발사한다. 호밍 능력도 무척 좋다.

바이스티거(Weiβti ger:ヴァイスティーガ)

초대 기명인 베바이온의 파워 업 버전. 그 이름은 「하얀 호랑이」에서 유래한 것이다. 금강석을 이용한 튼튼하고 특수한 제너레이터의 사용에 의해 공격과 방어에 있어서 탁월하다. 원격 조작이 가능한 폭탄 리모트 폭탄(リモートボム)은 위력이 절대적이다.

'바람(風)'의 속성을 지닌 파워 스톤 「플라즈마(プラズマ)」는 공기 중에 초전도 현상을 일으켜 빛의 반사각을 변화시켜 그 모습을 의사적으로 숨길 수 있다.

●특징: 특수 무기 리모트 폭탄은 C↑+←를 눌러 지면에 설치하고 한번 더 눌러 폭발시킨다. 공중에서는 적을 향해 던진다.
●파워 스톤: 플라즈마(Plasma:プラズマ) - 일정 시간 동안 레이더에서 사라지고 상대방에게 잘 보이지 않게 된다.
●특수 무기: 리모트 폭탄(Remote Bomb:リモートボム) - 마치 봄버맨의 폭탄처럼 버튼을 눌러 쓸 수 있다.



▲바이스티거(Weiβtiger:ヴァイスティーガ) / 장키스(ジャンキス:Jankees)

장키스(ジャンキス:Jankees)

실은 초대 기명으로써 개발되어 있던 구식 모델. 당초 완성에 다다르지 못하고 베바이온에게 데뷔를 넘겼다. 기동력에는 기대할 수 없지만, 지뢰식 레이어 마인(レイアマイン)은 그 위력으로 주위를 놀라게 했다.

파워 스톤은 '바람(風)'의 속성을 지니는 「블레이드(ブレイド)」로써 대기 층의 압력을 급격히 변화시켜 거대한 회오리바람을 발생시킬 수 있다.

●특징: 파워 스톤인 블레이드는 지상에서 발동하면 거대한 검으로 두번 적을 베고 공중에서는 거대한 검을 적을 향해 던진다.
●파워 스톤: 블레이드(Blade:ブレイド) - 거대한 검을 소환하여 적을 벤다.
●특수 무기: 레이어마인(Layamine:レイアマイン) - 바닥에 설치하면 일정 시간 후 폭발하며 공중에서 던지면 수류탄 형태로 던진다.

글로부스(Globus:グロブス)

'바우'라는 이미지의 전혀 새로운 개념으로 개발된 레지온. 그 특이한 구동 시스템에 의한 파워의 민첩성은 정말 야생 동물의 움직임을 방불케 한다.

파워 스톤은 '방(雷)'의 속성을 지니는 「포스(フォース)」. 공격 범위는 좁지만 소형 핵폭발 급의 위력을 자랑하며 주위에 존재하는 모든 것을 소멸시킨다.

●특징: 글로부스의 직접 타격은 라이어비우스와 마찬가지로 3연타까지 가능하다.
●파워 스톤: 포스(Force:フォース) - 강력한 폭발! 접근해서 사용하면 적에게 강한 피해를 줄 수 있다.
●특수 무기: 플레임 브링거(Flame Bringer:フレイム ブリンガー) - 푸르고 넓은 불꽃으로 적을 향해 공격한다.



▲글로부스(Globus:グロブス) / 뉴비(ν-Bee:ニュー・ビー)

뉴비(ν-Bee:ニュー・ビー)

정찰 및 섬멸용 기명으로써 개발된 신형 레지온.

별명 '죽음의 날개'로써 악명을 떨치고 있는 그 능력은 적 레이더를 방해하는 능력과 일격 필살의 힘을 동시에 갖추고 있다는 점이다.

파워 스톤은 '불(火)' 속성을 지닌 「피닉스(フェニックス)」. 필살 '데스 다이브(デス・ダイブ)'는 보는 이의 마음을 빼앗고 죽음을 가져다주는 불꽃 날개이다.

●특징: 파워 스톤 공격인 피닉스는 자신의 몸을 불새로 변신시켜 상대에게 부딪히는 기술. 공중에서는 불새가 적을 향해 날아간다.
●파워 스톤: 피닉스(Pheonix:フェニックス) - 불새가 되어 날아다닐 수 있다. 공중에서 사용하면 그 불새를 적에게 날린다.
●특수 무기: 일루전 메이커(Illusion Maker:イリュージョンメイカー) - 자신의 분신을 2개까지 만들어 놓을 수 있다. 만들어진 분신은 적을 계속 공격하며 혼란을 준다.



메탈 봄버(メタルボンバー)
봄버론(ボンバロン)

아는 사람은 다 안다! 이것은 허드슨의 게임이었다.

◀메탈 봄버(メタルボンバー) / 봄버론(ボンバロン)

그랑쥬프(Grandejupe: グランジューブ)

장키스를 개발한 팀이 내놓은 부유형 기체. 당초는 개폐식 팔이 설계되어 있었지만 개발비가 지나치게 드는 관계로 현실화되지 못했다.

적 주변을 감싸는 초저속 부유탄 스톡 볼은 위협적이다.

파워 스톤은 '물(水)'의 속성을 지니는 「크리스탈(クリスタル)」초고속 최강을 자랑하지만 회복성은 무척 나쁘다.



▲그랑쥬프(Grandejupe:グランジューブ) / 앰피비앙(Amphibian:アンフィビアン)

앰피비앙(Amphibian: アンフィビアン)

그 이름은 '수륙양용'이란 뜻이며 호버 기능을 새로이 탑재하여 어떤 곳에서도 자유자재로 조작할 수 있다.

공격 비트 데들리 레이즈(デッドリーレイズ)는 단발식이지만 그 위력은 무척 강하다.

'물(水)'의 속성을 지닌 파워 스톤 「프리즈(フリーズ)」는 특수한 얼음 덩어리를 방출하여 위력·회복력 모두 무척 높은 편이다.

- 특징: 팔이 없는 그랑쥬프는 특수 방어막을 펼쳐서 적의 공격을 가드한다.
- 파워 스톤: 크리스탈(Crystal:クリスタル) - 아주 강력한 원형의 구름- 내뿜는다.
- 특수 무기: 스톡 볼(Stalk Ball:ストークボール) - 아주 느리지만 집요하게 적을 쫓아가는 유도 폭탄이다.

- 특징: 스피드, 파워, 점프력 등 모든 점에 있어서 높은 능력을 지니고 있는 레지온. 최강이란 소문도 있다.
- 파워 스톤: 프리즈(Freeze:フリーズ) - 강력한 원형의 원구를 내뿜는다.
- 특수 무기: 데들리 레이즈(Deadly Raids:デッドリーレイズ) - 한 개의 비트를 뿜어내 적에게 강한 레이저를 쏜다. 건물이나 땅 혹은 적 유닛에 닿을 시 레이저가 폭발한다.

장비설명

경량형 무기

버스터 런처(バスターランチャー)



기본적인 3-Way 타입의 총. 위력도 적당하고 경직시간도 무난하다. 기본 무기답게 무난한 성능이다. 충전해서 사용하면 강한 일직선 형태의 광선이 일정 시간동안 나아가 적에게 피해를 준다.

비드 라이플(ビードライフル)



장탄 수 12발의 머신 건 타입. 경직시간이 적으며, 사정거리도 괜찮은 편이다. 버튼을 누르고 있으면 연사한다. 머신 건 타입은 장탄이 다 떨어지면 잠시 후 재장전 된다.

건 블러스터(ガンブラスター)



장탄 수 6발의 기본적인 피스톨계열 무기. 경직시간이 없으며 무난한 위력이 있다. 피스톨 타입은 시간이 지나면 한발씩 재장전 된다.

립 사벨(リップサーベル)

검이다. 말 그대로 검이다. 통상 공격시에는 3-Way 타입의 공격을 하지만 이 무기의 진가는 직접 공격이다. 리치도 길며 한방이 강하다. 스피드가 빠른 타입의 기체에 장착하여 지그재그 회피 후 베어주는 것이 일품.



건틀렛 바주카(ガントレットバズーカ)

버스터 런처의 개량형. 위력은 강한 반면, 경직시간은 위력에 비해 매우 짧다. 명중률도 높고, 사정거리 또한 매우 긴 편이다. 어느 정도 호밍 능력을 지니고 있으며 충전해서 사용하면 3발에서 5발까지 된다.



페인레스 건(ペインレスガン)



머신 건 타입. 비드 라이플의 개량형. 역시 위력이 강해졌으며, 사정거리도 길어졌다. 하지만 명중률은 비드 라이플에 비해 떨어졌다.

머신 피스톨(マシンピストル)



피스톨 계열의 무기. 건 블러스터의 개량형. 위력이 두드러지게 강해졌다.

피코 피코 햄머(ピコ²ハンマー)



역시 사벨 계열의 무기이다. 미충전 사용시 부채보다는 강한 통상 공격과 직접 공격 능력을 가지고 있다. 한번에 3방향으로 통상 공격이 나아가기 때문에 립 사벨 대용으로 쓰기에 적당하다.



드레드 액스(ドレッドアックス)



이번엔 도끼다! 립 사벨의 직접공격도 강하지만 드레드 액스에 비할 수는 없다. 그야말로 직접 공격을 위한 무기. 다만 간접 공격은 조그만 원반이 하나 날아 갈 뿐이기 때문에 맞추기가 무척 어렵다. 역시 직접 공격뿐이다.

부채(ハリセン)



이것이 진정한 일격필살 무기이다. 언뜻 보기에는 통상 공격도, 직접 공격도 약하며, 명중률도 좋지 않아 그저 장난스런 무기로만 보인다. 하지만...... 한번 충전하고서 직접공격을 시도하면 한방이 어떤 것인지를 보여주는 무기가 된다.

중량형 무기

배니쉬 런처(バニッシュランチャー)



바주카 타입의 무기로 소형 레이저 세 발을 쏜다. 위력은 강한 편. 충전하면 강한 일격을 쏘지만 쉽게 피할 수 있어 별 쓸모는 없다.

글루샘 머신 건(グルーサムマシンガン)



머신 건 타입의 무기. 역시 중량형 무기답게 강한 위력을 갖고 있다. 경직시간은 역시 없고 적당히 근접한 뒤 12발을 동시에 먹여주면 엄청난 피해를 입힐 수 있다.

그레네이드 런처 (グレネードランチャー)



이름은 런처지만 사실은 피스톨 타입의 무기. 역시 경량형보다는 강한 피해를 입힌다.

빔 캐스킷 (ビームキャスキット)



중량형의 립 사벨이라고 보면 된다. 명중률도 대단히 높고 리치 또한 길다.

크루얼 캐논 (クルーエルキャノン)



바주카 타입의 배니쉬 런처의 개량형. 강한 위력을 갖고 있다. 충전하면 위력이 강화되어 나간다.

블레이저 건(ブレイザーガン)



머신 건 타입인 글루샘 머신건의 개량형. 글루샘 머신 건 보다 더욱 강한 위력을 갖고 있으며, 명중률이 대단히 높다.

네이키드 머신 건(ネイキッドマシンガン)



이름은 머신 건이지만 피스톨 타입의 무기이다. 강한 위력과 사정거리를 자랑하며, 무엇보다 명중률이 대단히 높다.

체인 레이저(チェーンレーザー)



빔 캐스킷의 개량형. 아주 막강한 위력을 갖고 있다. 충전하면 직접 공격으로 한번에 적 에너지의 1/3 피해를 입힐 수 있다.

실드

라이트 실드 (ライトシールド)

가볍지만 괜찮은 수준의 가드를 할 수 있다. 스피드를 중시하는 타입에게 적절한 방패이다.



미들 실드 (ミドルシールド)

꽤 무겁긴 하지만 그만큼 가드가 뛰어나다. 숨거나 막으면서 공격을 가하는 타입에게 적절한 방패이다.



헤비 실드 (ヘヴィーシールド)

이름에 걸맞게 가장 무겁고 위력 또한 강하다. 어느 정도의 공격은 모두 가드로 막아낼 수 있다.



냄비 뚜껑(ナベブタ)

웬만한 공격에는 한방에 부서질 정도로 가벼우며, 그 만큼 강도 역시 약하다. 이 방패는 가드를 포기하고 스피드 위주의 전법으로 나갈 때 아주 적합한 방패이다.



기체 특성

기체 명	속도	가드	무기 타입	방패 사용	참고사항
베바이온	×	△	경량형	가능	
게이레바인	○	×	경량형	가능	
라이어바우츠	○	◎	장착불가	불가능	
바이스티거	×	△	경량형	가능	
노르프테	○	△	중량형	불가능	
장키스	△	△	경량형	가능	
글로부스	○	◎	장착불가	불가능	추가 기체
뉴비	○	○	장착불가	불가능	추가 기체
그랑쥬프	×	◎	장착불가	불가능	추가 기체
앰피비앙	○	○	중량형	불가능	추가 기체
메탈봄버	◎	×	경량형	가능	Extra 추가 기체
봄버론	△	○	경량형	가능	Extra 추가 기체



(◎ : 아주 좋음, ○ : 좋음, △ : 보통, × : 나쁨)

※ 라이어바우츠와 글로부스의 경우, 대시할 때는 방향을 바꿔 대시하며 뉴비, 노르프테, 그랑쥬프는 부유 형태로 날아다닌다. 즉 공중에서 좌우 대시가 가능하다.

무기 특성 표

바주카 타입

통상 공격에 강한 단발 타입. 경직시간이 대체로 크고 충전이 가능하다.

무기 명	무기타입	사정거리	명중률	참고사항
버스터 런처	경량	◎	△	
건틀렛 바주카	경량	◎	○	추가무기
배니쉬 런처	중량	◎	△	
크루얼 캐논	중량	◎	○	추가무기

머신건 타입

12발의 장탄을 이용해 강한 타격을 입힐 수 있다 경직시간이 적다.

무기 명	무기타입	사정거리	명중률	참고사항
비드 라이플	경량	△	◎	
페인레스 건	경량	○	△	추가무기
글루샴 머신건	중량	○	△	
블레이저 건	중량	△	◎	추가무기

피스톨 타입

6발의 장탄을 이용해 많은 타격을 입힐 수 있다. 경직시간이 없다.

무기 명	무기타입	사정거리	명중률	참고사항
건 블러스터	경량	○	◎	
머신 피스톨	경량	△	○	추가무기
그레네이드 런처	중량	△	○	
네이키드 머신건	중량	○	◎	추가무기

실드 특성

방패이름	무게	강도	참고사항
라이트 실드	가벼움	△	
미들 실드	보통	○	
헤비 실드	무거움	◎	추가무기
냄비뚜껑	아주 가벼움	×	추가무기



추가 맵, 기체 및 무기 출현 조건

각각 한 개의 기체로 클리어 할 때마다 새로운 맵, 기체 그리고 무기가 출현한다. 다만 다섯 번째, 여섯 번째 클리어 시에는 Extra 스테이지의 출현 조건도 만족시켜야 한다. Extra 스테이지 출현 조건은 스토리의 Extra 스테이지 편을 참고.

● 이미 클리어 한 레지온에는 훈장 마크가 표시된다.

사벨 타입

직접공격을 위한 무기이다. 충전이 가능하며 육탄전에 매우 강하다.

무기 명	무기타입	사정거리	명중률	참고사항
립 사벨	경량	×	◎	
드레드 액스	경량	×	◎	추가무기
부채	경량	×	△	추가무기, 충전시 근접공격 위력 대폭 상승
피코피코 햄머	경량	×	×	추가무기
빔 캐스킷	중량	×	◎	
체인 레이저	중량	×	◎	추가무기

클리어 회수	출현 기체	출현 무기(경량형)	출현 무기(중량형)	출현 맵
첫 번째	글로부스	머신 피스톨	네이키드 머신건	디 포인트
두 번째	뉴비	드렛 액스	체인 레이저	센트럴 브레인
세 번째	그랑쥬프	건틀렛 바주카	크루얼 머신건	모터 사이트
네 번째	엠피비앙	페인레스 건	블레이저 건	딥 템플
다섯 번째	메탈 봄버	부채	냄비 뚜껑(경량형 실드)	와이어 가제
여섯 번째	봄버론	피코 피코 햄머	헤비 실드(경량형 실드)	언더 그라운드







기본 전략



전략의 기본

이동은 대시로 하는 것이다!

이 게임은 좌우 방향을 지정하면 좌우 이동이 아니라 방향을 틀어버린다. 그런 이유로 항상 대시로 이동을 해야 한다. 대부분의 기체 경우 대시 이동으로 상대의 공격을 피할 수 있으며, 무엇보다 대시를 무한히 사용할 수 있다는 점에서 이동은 대시로 해야 한다.

록온은 필수다!

EXPERT 난이도를 제외하고는 모든 레벨에서 레이더의 사용이 가능하다. 물론 높은 난이도를 원한다면 레이더를 꺼버리고 하는 경우가 있겠지만 이것은 상당히 숙련된 후에야 즐길만한 난이도가 될 것이다.

록온을 해야 하는 이유는 간단하다. 통상 공격시 호밍 성능이 추가되며, 무엇보다 록온 된 상태에서는 항상 적 레지온을 향하게 된다. 적 레지온의 방향을 안다는 것은 그만큼 상대의 위치를 파악한다는 것이고, 또한 그만큼 공격을 쉽게 할 수 있다는 것이다. 그래서 록온은 필수적으로 해야 한다. 머신 건 혹은 피스톨 계열의 무기들은 한발만 남아있어도 록온 상태가 유지되므로 한발을 남겨놓고 계속 따라가는 것도 좋다.

파워 스톤 공격은 공중에서 하는 것이다!

파워 스톤 공격은 기본적으로 대부분 호밍이 된다. 공중에서 상대방을 록온 하면 상대적으로 자신의 레지온이 위에 있기 때문에 대부분의 엄폐물에 지장 받지 않고 상대를 가격할 수 있다. 또한 적 레지온이 점프했을 때에는 따라 점프해서 파워 스톤 공격을 해주면 적은 피하지도 못하고 정확히 가격 당하는 경우가 대부분이다.

가드보다는 대시로 회피한다!

가드의 경우 캔슬키이기 때문에 록온이 해제되는 단점이 있다. 가드 능력이 강하거나 아주 느린 기체가 아니라면 차라리 피하는 것이 훨씬 낫다.

공격 전략

HIT AND RUN!

기본적으로 가장 막강한 전략이다. 대체로 이 전략은 고속타입의 기체들에게 적당한데 빠른 속도로 회피 후 상대 레지온을 록온 한 뒤, 지그재그 대시로 상대 레지온의 공격을 회피하고 근접시 직접 공격을 사용, 적에게 막대한 피해를 입힌 뒤 빠지는 전략이다. 대체로 사벨 계열의 무기들은 직접 공격의 리치가 아주 길며 위력도 매우 강해서 한방 혹은 연속 두 방을 맞은 적 레지온은 쓰러지게 된다. 이럴 때 여유 있게 충전을 하고 뒤로 슬그머니 빠졌다가 다시 접근해 똑 같이 베어주면 쉽게 낙승할 수 있는 전법이다. 주의할 점은 적과의 거리를 항상 유지해야 한다는 것이다. 장키스 같은 경우 다가가는 동안에 직접 공격을 당하는 경우도 있다.

날 맞춰 보라구!

적 레지온이 뛰어난 성능의 서브 웨폰을 사용할 경우 쓰인다. 노르프테나 앰피비앙 같은 경우 서브 웨폰의 호밍성능이 아주 막강하기 때문에 대시로는 피하기가 힘들다. 이럴 때는 엄폐물 뒤로 돌아가서 피하고 록온 한 뒤 착지 순간이나 경직순간을 노려 한방씩 쏘아주면 된다. 대체로 바주카 계열의 무기가 명중률도 뛰어나며 위력도 높기 때문에 이 전략에 적합한 무기이다.

넌 내 밑이야!

높낮이의 차이가 뚜렷한 워터 폴 같은 지형에서 쓰기 좋은 전략이다. 상대적으로 저지대에 있는 레지온은 고지대에 있는 레지온 보다 명중률이 떨어진다. 노르프테처럼 공중에서 이동이 가능한 기체가 가장 사용하기 좋은 전략이며, 머신 건 타입이나 피스톨 타입의 경직시간이 없는 무기계열이 좋다.

체포해 버리겠어!

끝까지 상대방을 쫓아가면서 공격하는 전략이다. 역시 경직시간이 없는 머신 건 타입과 피스톨 계열의 무기가 적절하다. HIT AND RUN전략과 같이 적의 공격을 지그재그로 피하면서 접근한 뒤 상대방의 리치 조금 밖에서 공격을 한다. 주로 바주카 계열과 사벨 계열의 적은 공격 후 경직시간이 있기 때문에 이를 피하고 여러 발 먹여주는 것이 이 전략의 기본이다. HIT AND RUN과 유사한 전략이지만 필요 이상으로 떨어지지 않고 항상 일정 거리를 유지하는 것이 포인트이다. 피스톨 계열과 머신 건 계열은 연속 명중시 엄청난 위력의 피해를 줄 수 있기 때문에 베바이온이나 바이스티커 같은 저속 기체들에게 강한 전략이다.

일격필살!

부채를 사용할 때만 가능한 전략이다. 부채는 충전하면 한번에 입힐 수 있는 피해가 무려 7칸에 달한다! 엄폐물 뒤에 숨어서 충전한 후에 재빠른 속도로 적에게 접근한다. 부채는 리치가 매우 짧기 때문에 최대한 근접해야 하며, 명중률도 낮아서 쉽게 맞추기가 힘들다. 하지만 그것이야말로 일격 필살의 묘미! 단 한방에 모든 것을 건다.

파워 스톤 탈취!

적의 파워 스톤을 빼앗으면 한번에 끝이다. 아무리 적의 에너지가 많아도 일순간에 주 에너지원을 잃게 되어 동작이 정지된다. 기본적으로 방법은 두 가지가 있다. 지그재그로 피하면서 대시로 다가가 한번에 빼앗는 방법이 있고, 또 한가지는 적의 근접 공격을 기다렸다가 한번 가드해 주고 그 다음에 적의 경직 시간에 탈취하는 방법이 있다. 아무래도 자신의 기체의 속도가 빠르다면 첫 번째 방법을, 느리고 가드 능력이 좋다면 두 번째 방법이 좋다.

폭탄파티!

봄버론과 메탈 봄버만 사용할 수 있는 기술이다. 적을 한번 넘어뜨린 후에 상대방의 주위를 빙빙 돌면서 서브 웨폰인 폭탄을 계속 심어준다. 단순히 그것으로 끝이다. 상대방은 일어남과 동시에 엄청난 폭탄 세례를 맞고 뻗어 버린다. 사악한 기술. 비슷한 전법으로 뉴비를 이용해 뉴비의 서브 웨폰인 일류전 메이커를 사용해서 적 주변에 계속 뿌리는 방법이 있다.

스토리 모드

프롤로그

네 개의 세계에 유일하게 공통적으로 전해지는 전설이 있다.

「머나먼 천공에서 온 거대한 신성(神星), 그리고 어디에서 온 것인지 모르는 거대한 거인. 신성은 땅에 떨어지고, 그 힘으로 세상을 넷으로 나눈다. 그 뒤 거인은 신성을 쪼개 신성이 갖고 있는 신비한 힘을 담은 조각을 세계 각지로 흩어놓는다. 그곳에서 문명은 꽃 피웠다」

세계 창세기이다.

문명이 탄생된 지 4500년, 현대. 네 개의 속성, 땅(地), 불(火), 바람(風), 물(水)로 나뉘어져 있는 세상은, 통일 연합 'UNION IV(유니온 포)'의 통치하에 있었다. UNION IV는 네 개의 세상 각지에서 발견된 초고도 에너지 광석 「파워 스톤」의 고순도 에너지를 이용하여 「전투기병 레지온(戰鬪機兵レジオン)」을 개발하여 네 개의 세계 평화를 유지하고 있었다.

그러나, 아이러니컬하게도 강력한 전투 능력을 자랑하는 레지온이 탄생된 것에 의해 레지온을 이용하여 세계 정복을 노리는 「라이트레이드」라고 하는 집단이 UNION IV에서 독립하여 탄생하게 된다. UNION IV와 라이트레이드의 싸움은 치열하게 계속되어 그 싸움은 멈추지 않는 듯 했다. 하지만 라이트레이드는 이 싸움에 종지부를 찍기 위해 UNION IV의 순간의 방심을 틈타 과거로 8대의 레지온을 보내게 된다. 대체 라이트레이드의 목적은 무엇인가? 그리고 8대의 레지온이 간 곳은?

8대의 레지온을 쫓아 UNION IV에서도 1대의 레지온이 긴급 발진한다. 그 임무는 8대의 레지온을 파괴하는 것과 그 목적을 조사하는 것이다.

에피소드1

~3일전~ A.D. 2083 / 12 / 21

적 레지온: 글로부스(グロブス)



▲라이트레이드 주요거지(ライトレイド主要基地) / 디 포인트(ディー・ポイント)

헷디: 여기가 라이트레이드의 주요 기지로군 아직 이쪽을 눈치채지 못 한 것 같군… 좋아 한번에 끝내주겠어! 적 레지온은 나에게 맡기고 점령 부대는 지령탑을 최우선으로 제압해라! 가자!!!

라이트레이드의 주요 기지 습격에 나선 01 레지온 기병부대. 그러나…

단순한 평지 가운데 사각형이 패여 있고 내리막길 형식으로 되어있다. 밑으로 직접 쫓아 내려가는 것보다는 적을 바깥으로 유인해서 공격하는 편이 쉽다. 첫판인 만큼 적은 무척 간단하게 해치울 수 있는 것. 편히 공격하기보다는 파워 스톤을 빼앗아 재빨리 클리어 하도록 하자. 다만 접근전으로 다가가는 글로부스의 3연타 혹은 파워 스톤 공격(막강한 폭발을 일으킨다)에 당할 위험이 있으니 조심하자.

헷디: 뭐야? 레지온은 한대밖에 없나?
라이트레이드 병사: …쿠하하하하하.
헷디: 뭐가 우습나? 여기는, 01 레지온 소대. 무슨 일이냐?
통신병: 긴급명령!!! 시공 이송 기지가 적 레지온 9대에 의해 공격을 받고 있습니다. 재빨리 귀환해 주십시오!!!
헷디: 이, 이런! 이건 양동작전인가!!! 바로 돌아가겠다! 그때까지 버텨라!!

이것은 양동작전이었다. 실제 적 라이트레이드 부대는 아군의 시공 이송 기지를 습격하고 있었다. 재빨리 그쪽으로 향하자.

에피소드2

~1일전~ A.D. 2083 / 12 / 23

적 레지온: 뉴비(ニュー・ビー)



헷디: 여기는, 01 레지온 소대! 지금 상태는 어떤가?
통신병: 적은 모두 9대! 목적은 시공 이송 장치를 사용한 타임 워프입니다. 이미 8대의 레지온이 과거로 타임 워프 하였습니다. 확인된 것은 '베바이온(ベバイオン)', '게이레바인(ゲイレヴァイン)', '장키스(ジャンキス)', '노르프테(ノルフテ)', '바이스티거(ヴァイスティーガ)', '라이어바우츠(ライアバウツ)' 이상 여섯 대!!! 나머지 두 대는 데이터에 없습니다. 신형입니다. 행선지는…; 4500년 전!!!
헷디: 4500년 전!? 어이 앞으로 몇 대 더 타임 워프할 수 있어?
통신병: 나머지 에너지는…; 한대밖에 없습니다.
헷디: 마지막 한대란 말인가! 거기 레지온 기다려라!
라이트레이드 병사: 호오? 벌써 나타났나. 흥 재밌겠군 이 녀석을 처리하고 천천히 가볼까? 이 뉴비의 힘을 충분히 맛보도록 하라!

이미 8대의 레지온이 4500년 전으로 워프하고, 앞으로 워프 가능한 기체도 1대라고 한다. 재빨리 적을 해치우고 과거로 쫓아가도록 하자.

평지에 조그만 건물이 있을 뿐이다. 적도 특별히 강한 것이 없으니 가볍게 회피하며 적의 파워 스톤을 빼앗는 전법으로 재빨리 클리어 하도록 하자. 다만 뉴비의 특수 무기인 '일류전 메이커'와 파워 스톤 공격인 '데

◀아군 시공 이송 요새(自軍時空移送要塞) / 센트랄 브레인(セントラルブレイン)



스 다이버'는 엄청난 파워를 지니고 있으니 그 점을 주의하면 될 것이다.

헷디: 어이 네 녀석들의 목적은 뭐냐!? 타임 워프 해서 뭘 하려는 거지!?
라이트레이드 병사: 흥, 그런 걸 이야기할 줄 아냐? 뭐 열심히 해보라구.
헷디: 쳇! 누가 이 녀석을 감금실로 집어넣어!
UNION IV 병사: 예!
헷디: 후우 과거로 향한 레지온은 모두 8대인가… 좋아 바로 쫓아가겠어! 타임워프 준비를! 행선지는 4500년 전!!!
UNION IV 병사: 알겠습니다.





▲4500년 전으로 워프!

4500년 전으로 타임 워프. 기다려라 라이트레이드!

에피소드3

B.C. 2416 / 01 / 12

적 레지온: 베바이온(ベバイオン)



▲유폐된 낙원(幽閉の楽園) / 워터 폴(ウォーターフォール)

헷디: 무사히 타임 워프에 성공했군. 흐음. 4500년 전이라면 전설의 세계 창세기 시대인가. 세상은 이미 4개로 나누어진 뒤인 것 같군. 그런데 이런 시대에 대체 뭐가 있다는 거지?
라이트레이드 병사: 뉴비가 당한 건가? 쿠하하하하하하!
헷디: 적!? 베바이온인가!
라이트레이드 병사: 좋아 당신이라면 나를 즐겁게 해줄 것 같군. 간다? 간다?
헷디: 이 녀석은 뭐야? 할 생각인가!

전설 상의 세계 창세기 시대 4500년전. 왠지 모르게 싸우는 것이 즐겁다고 하는 적 레지온이다.

지형자가 큰 절벽 형태의 폭포와 가운데 물이 흐르고 있다. 적은 강력한 버스터 런쳐를 지니고 있는 베바이온이다. 대신 속도가 느린 편이니 근접 공격을 위주로 공격에 임하도록 한다. 사격 위주로 공략을 할 때에는 폭포 위쪽을 장악해서 위에서 아래로 강력한 공격을 펼치도록 한다. 기본적으로 밑에서 위를 노리는 것보다는 위에서 아래쪽을 노리는 것이 훨씬 유리하기 때문이다. 베바이온의 버스터 런쳐는 충전해서 공격할 경우 강력한 레이저빔을 끕아(?) 놓기 때문에 그 점을 주의하면 무난히 클리어 가능하다.

헷디: 꽤 잘하는 것 같지만 아직 레지온을 제대로 조작하는 것 같진 않군.
라이트레이드 병사: 아~아~ 졌다 졌어. 당신에겐 이길 수 없겠군. 멋대로 하라구.

헷디: 웃기는 녀석이군. 뭐 어쩌려는 게 아냐. 이 시대에 온 이유를 알려주면 그만이지.
라이트레이드 병사: 그럼, 한가지만 가르쳐주지. 당신은 파워 스톤이 뭔지 알고 있나?
헷디: 파워 스톤? 파워 스톤이라면 '땅 · 불 · 바람 · 물'의 속성을 지닌 고순도 에너지 광석이잖아? 레지온을 움직이고 있는 것도 그것이지.
라이트레이드 병사: 그것 뿐? 아직 UNION은 모르는군. 알았나? 파워 스톤은 이 별에 원래 존재하는 물질이 아니야.
헷디: 뭐라고!? 그럼 파워 스톤이란 건 뭐지?
라이트레이드 병사: 앞으로는 스스로 알아내도록. 당신은 강하니까 곧 알게될 꺼야. 분명히.
헷디: 후후 이상한 녀석이군. 알았다.
라이트레이드 병사: 마지막으로 한가지. 다른 녀석들은 '래비린스(ラビリンス)'로 향했어.
헷디: 그런가… 어이 4500년전에 혼자서 살아가는 건 힘들겠지. 모두 끝나면 데리러 오겠어.
라이트레이드 병사: 하하 기대하고 있도록 하지.

UNION측은 아무 것도 모른다며 중요한 정보를 가르쳐준다. 어째서 적에게 그런 사실까지? 래비린스로 향했다는 말에 따라 래비린스로 가기로 한다.

에피소드4

B.C. 2416 / 01 / 14

적 레지온: 게이레바인(ゲイレヴァイン)



▲폐허의 정원(廃墟の庭園) / 래비린스(ラビリンス)

헷디: 분명 여기가 래비린스. 폐허의 정원이라 불리는 유적이 있어야할 장소로군. 음? 폐허의 정원!? 어째서 이 시대에 존재하는 거지? 이 유적은 더 나중에 만들어 졌을 텐데…. 음? 적! 게이레바인인가!
라이트레이드 병사: 찾았다. UNION 레지온이다~. 자아, 싸워라, 싸워~.
헷디: 어이 그만둬! 이 유적을 보고도 모르겠냐? 역사 그 자체가 흔들리고 있는 걸지도 몰라! 더 이

상 자극을 주지말라구!

라이트레이드 병사: 몰라~. 난 여기에서 멋대로 해도 된다고 해서 이러는 것 뿐이야. 잘 싸워보자구!

렛디: 쳇!! 웃기는 녀석.

래비린스에 도착한 렛디. 뭔가 이상한 점을 느낀다. 폐허의 정원은 훨씬 나중에 만들어졌을유적인데도 이미 있다. 그것은 대체 어찌된 것일까? 그리고 그곳에서 만난 적은 무언가 이상한 녀석인데….

지형이 무척 복잡하다. 한마디로 미궁(래비린스)이다. 그만큼 지형을 유리하게 이용하던가 자신이 있다면 가운데 넓은 공터로 적을 유인해서 근접 공격을 시도하면 될 것이다. 적의 속도가 꽤 빠른 게이레바인이기 때문에 쉽게 따라잡기는 어려울 것이다. 대신 장갑과 기본 공격이 약하기 때문에 한번 맞고 한번 공격을 성공해도 나쁘지 않다. 지형적으로 좁은 곳으로 끌려가면 빠른 속도의 게이레바인에게 농락 당하기 쉽다. 그보다는 넓은 쪽으로 유인해내서 약한 게이레바인의 공격을 가드 혹은 회피하면서 강한 공격 혹은 강한 접근전을 펼치는 것이 좋다.

렛디: 폐허의 정원이 사라져가다니!? 어찌된 거지?

라이트레이드 병사: 의! …; 으음? 아니 뭐야 이건? 뭐 상관 없는 일이야.

렛디: 정말 낙천적인 녀석이군… 어이 너희들의 목적은 뭐냐? 파워 스톤과 무슨 관련이 있는 거지?

라이트레이드 병사: 글쎄~. 내는 그런 건 몰라. 여기에 오면 맘껏 놀 수 있다고 해서 왔을 뿐이야~.

렛디: …됐어. 그럼. 다른 녀석들은 어디로 간 거야?

라이트레이드 병사: 글쎄~. 파이어 어쩌구 하는 곳으로 간다고 했었는데~.

렛디: 파이어 서클(ファイアーサークル)인가! 가깝군 좋아!

라이트레이드 병사: 아 기다려~. 이대로는 돌아갈 수 없어 도와줘~.

렛디: 나중에 와 줄테니까 여기에서 기다려라….

라이트레이드 병사: OK~!

렛디: … (그런데 어째서 '폐허의 정원'은 사라진 것일까?)

다시 사라져 가는 폐허의 정원. 왜 역사상 존재하지 않았을 유적이 존재했다 사라진 것일까? 그 점은 아직 의문이다.

에피소드5

B.C. 2416 / 01 / 16

적 레지온: 라이어바우츠(ライアバウツ)



▲작렬하는 대륙(灼熱の大陸) / 파이어 서클(ファイアーサークル)

렛디: 파이어 서클인가…. 여기에도 이미 지평선이 존재하고 있다는 것인가! 대체 어찌된…. 음! 3대째 레지온. 라이어바우츠인가….

라이트레이드 병사: 여기까지 쫓아오다니. UNION에도 쓸만한 녀석이 있군. 자네 이름은 뭐라하나?

렛디: 렛디.

라이트레이드 병사: 렛디!? …그렇군 자네가 렛디인가.

렛디: 내 이름을 알고 있나!

라이트레이드 병사: 후후후 글쎄. 상대로서는 부족하지 않겠군! 간다!

렛디: 와라!!!

여기 역시 아직 존재하지 않았을 유적이 존재하고 있다. 그리고 적 라이트레이드 병사는 렛디의 3.

이름을 알고 있는데. 어떻게?

넓은 평지 가운데에는 모래 웅덩이가 있다. 그리고 두 군데에 불기둥이 솟아오르고 있는데, 모래 웅덩이에 빠지면 이동 속도가 극도로 저하되므로 들어가지 않는 것이 좋다. 또한 불기둥은 피해를 주므로 역시 조심. 대신 일종의 엄폐물로는 사용할 수 있다. 다만 그 엄폐물이 사라졌다 생겼다 하기 때문에 조금 문제가 따른다. 적은 재빠른 이동 속도와 강력한 무기를 갖고 있지만 근접 공격에는 약하다. 방어력도 약한 편. 멀리 있을수록 불리하니 가까이 다가가서 가능한 한 강한 공격으로 나가자.

렛디: 또 이러는데… 지평선이 사라져가는군!? 어찌된 거지!?

라이트레이드 병사: 그건 나도 모르겠군… 하지만 역시 콜콧님이 말씀하신대로 훌륭한 분이로구만. 감해…!

렛디: 콜콧!? 설마 콜콧 대령말인가!?

라이트레이드 병사: 그렇다네. 콜콧님도 이 시대에 와계시지.

렛디: 뭐라고! 무슨 소리냐!!! 그 사람은 UNION을 퇴역해서 조용한 생활을 보내고 있을 꺼라구!

라이트레이드 병사: …; 콜콧님은 현재 라이레이트 특수 레지온 기병 부대 대령이시지.

렛디: 그 그럴수가!!! 제01레지온 소대 대령이었던 그 사람이 라이트레이드에!?

라이트레이드 병사: 어찌된지는 모르지만 지금은 그렇게 계십니다. 콜콧님은 당신에 대해 자주 이야기하셨습니다.

렛디: 그런가. 그런데 대령은 지금 어디로!

라이트레이드 병사: 콜콧님 들은 이 앞쪽의 볼케이노로 향하셨는데….

렛디: 그런가… (대령이 이 시대에… 게다가 라이트레이드라고?)

역시 이곳에서도 다시 사라진다. 그리고 예전 01 레지온 소대 대령으로 퇴역한 콜콧 대령이 라이트레이드쪽에 가담하고 있다는 충격적인 사실을 알게 된다.

에피소드6

B.C. 2416 / 01 / 17

적 레지온: 노르프테(ノルフテ)



▲침묵의 화산(沈默の火山) / 볼케이노(ヴォルケーノ)

라이트레이드 병사: 아아~ 심심해~ 뭔 재밌는 일이 없을까.

렛디: 거기 있는 레지온! 누가 타고 있지!?

라이트레이드 병사: 꺄아! 제발 놀라게 좀 하지마.

렛디: 여자인가…? (대령이 아니군..)

라이트레이드 병사: 그래 안되니? 그런데 여기까

지 쫓아오다니 끈질긴 남자로구나~. 하지만 여자가 싫어할 타입이야!

렛디: 그 보다 너희들 목적은 뭐냐? 어째서 이런 시대에 온 거야?

라이트레이드 병사: 그래~ 내게 이기면 가르쳐줄 수 있을지도 몰라. 하지만 위선자로 가득찬 UNION이 내 노르프테에게 이길 수 있을까?

이번 적 라이트레이드 병사는 여자. 역시 이쪽도 뭔가 이상하다. 이기면 무언가 알려줄지도 모른다고 하는데….

가운데 섬과 주변 길 사이에 용암의 강이 흐르고 있다. 노르프테는 호버 크래프트 형태의 이동이기 때문에 용암 속에 들어가지 않고 떠서 그 위를 이동할 수 있다. 그 때문에 밑에 들어가도 피해를 입지 않는다. 어느 정도의 피해를 감수하고 밑으로 들어가 근접 공격을 펼치거나 가운데 섬의 기둥을 엄폐물로 사격을 하는 두 가지 공격 방법이 있을 것이다. 노르프테의 강력한 서브 웨폰은 피하기 어려우니 가드하거나 엄폐물을 이용하는 것이 좋다. 하지만 더 좋은 것은 재빨리 접근해서 근접 공격을 하는 것이다..

라이트레이드 병사: 내가 지다니… 믿을 수 없지만 UNION도 쓸모 없는 것만은 아닌 거 같아. 좋아 내가 알고 있는 건 가르쳐 줄께.

렛디: 솔직하군. 그렇게 간단히 정보를 흘려도 괜찮아?

라이트레이드 병사: 뭐 그다지… 대단한 일을 알고 있는 것도 아니고, 게다가 더 빨리 당신 같은 사람을 만났다면 라이트레이드 따위에 들어오지 않았을텐데… 라고 생각했을 뿐이야.

렛디: 그래…. 그럼 이 시대에 온 이유를 말해보시지.

라이트레이드 병사: 미안해. 나도 자세한 건 몰라. 아 그래! 이건 분명 알고 있어? 파워 스톤이 운석이란 걸!

렛디: 운석? 그러고 보니 이 별의 물질은 아니라고 했었는데. 알았어 이제 됐어. 그럼 어째서 이 시대에는 아직 만들어지지 않았을 유적이 있다는 것을 알고 있나?

라이트레이드 병사: 으음 우리도 잘 몰라. 우리들이 이 시대에 온 순간 갑자기 나타났어. 나도 놀랐는 걸.

렛디: 마지막으로 한가지.. 콜콧 대령이 있다는 건 사실인가?

라이트레이드 병사: 콜콧? 응 있어. 아는 사이니?

렛디: 글쎄… 뭐… 그저 그런 정도지….

라이트레이드 병사: 아! 그래 그래 다른 사람은 '불 워크(ブルワーク)'로 간다고 했었어. 콜콧도 거기에 있는 거 아냐?

렛디: 그래. 알았어. 넌 여기에 있어라. 나중에 데리러 오지.

라이트레이드 병사: 고마워. 기다릴게.

파워 스톤이 이 별의 물질이 아니고 또한 운석이라는 사실을 알게 된다. 그리고 콜콧 대령이 라이트레이드에 가담했다는 사실을 다시 한번 확인하게 된다.

에피소드7

B.C. 2416 / 01 / 20

적 레지온: 바이스티거(ヴァイスティーガ)



▲금단의 요새(禁断の砦) / 불 워크(ブルワーク)

렛디: 여기가 '불 워크' 역시 유적은 존재하는군.

라이트레이드 병사: 역시 왔군 UNION 병사. 하지만 여기가 네 무덤이다!

렛디: 바이스티가인가! 어이! 파일롯은 누구냐? 콜콧 대령인가?

라이트레이드 병사: 대답할 필요는 없다! 죽어라!

렛디: 아무래도 아닌 것 같군. 간다.

콜콧 대령이 있기를 기대하지만 역시 아니었다.

공중에 떠있는 섬에 있는 돌로 만들어진 성채로 구성된 스테이지. 건물이 중심이 되는 스테이지 때문에 높낮이의 차이가 크고 건물 내부에 들어갈 수도 있기 때문에 꽤 복잡한 판단이 필요하다. 지형은 높은 탑과 복잡한 미로(?) 형태이지만, 굳이 안에 들어가서 싸울 필요는 없다. 근접 공격을 주로 노린다면 바깥으로 유인해서 공격하는 것이 좋고, 장거리 공격을 노린다면 탑 위에서 혹은 엄폐물을 이용해서 공격하는 것이 좋다. 적 레지온 '바이스티거' 의 파워 스톤 공격은 레이더에서 사라지는 기능이므로 이 상황이 발생했을 시에는 단순히 외곽을 돌면서 육안으로 적을 확인. 간단히 베어주면 된다.

라이트레이드 병사: 우우, 네녀석!!

렛디: 가만히 있어라 넌 내게 이길 수 없어.

라이트레이드 병사: 흥 멍청한 녀석이군. 내 임무는 이기는 것이 아냐.

렛디: 뭐라고? 무슨 소리지!?

라이트레이드 병사: 후후후 잘 생각해봐.

렛디: 젠장. 그럼 네게 한가지만 물어보지! 너희들이 이 시대에 온 이유는 뭐냐?

라이트레이드 병사: 그런 이야기를 한다고 해도….

렛디: 파워 스톤인가?

라이트레이드 병사: !!! …. 놀랍군. 거기까지 알고 있다니. 하지만 우리들의 진정한 목적은 그런 게 아냐.

렛디: 뭐라고? 그럼 뭐가 목적이란 거지?

라이트레이드 병사:………

렛디: 이 시대… 즉 세계 창세기와 무언가 관련이 있다는 거냐?

라이트레이드 병사: !!!!!

렛디: 그런가!?

라이트레이드 병사: ………

렛디: 이 이상은 무리로군…(그런데 세계 창세기와 파워 스톤. 대체 뭐가 목적이야!?)

뭔가 자세히 이야기해주지는 않지만 자신의 임무는 이기는 것이 아니며, 라이트레이드의 목적은 세계 창세기와 파워 스톤과 관련이 있다고 하는데. 도대체 무엇이 목적인가?



에피소드8

B.C. 2416 / 01 / 24

적 레지온: 장키스(ジャンキス)



▲떠있는 섬의 낡은 성(浮島の古城) / 플롯 캐슬(フロートキャッスル)

렛디: '플롯 캐슬'인가. 여기도 세계에서 가장 오래된 유적의 하나인데… 역시 존재하고 있군. 음? 잠깐… '래비린스(ラビリンス)', '파이어 서클(ファイアーサークル)', '블루 워크(ブルワーク)' 그리고 여기 '플롯 캐슬(フロートキャッスル)' 모두 세상에서 가장 오래된 문명 유적뿐이잖아? 어쩌면 무언가 관련이…?! 음, 적!? 6대째 레지온! 장키스인가!

라이트레이드 병사: 카하하하하하하! 바보 같은 녀석! 이런 곳까지 오다니.

렛디: 뭐라고!!!

라이트레이드 병사: 여기에서 처참히 죽어라! 카하하하하~~!

세계 고대 유적이 계속 연관된다. 이것에는 무언가 관련이 있는 거 같다.

이번 전장은 낡은 고성. 물론 성안에도 들어갈 수 있는 광장이 있다. 게다가 성 내부는 천장이 뚫려있는 형태이기 때문에 성 위에서도 점프해서 들어갈 수 있다. 성 윗부분을 확보해서 그쪽에서 밑으로 공격하는 것이 좋다. 장키스는 주무기인 사벨을 이용한 근접공격이 막강하다. 될 수 있는 한 넓은 곳으로 유인해서 접근전을 시도하는 장키스를 리치가 닿기 전엔 먼저 근접공격을 하여 처치한다.

렛디: 자 네게 궁금한 게 있다.

라이트레이드 병사: 아, 알았습니다! 뭐든지 말할 테니 목숨만은 살려주십시오! 부탁드립니다.

렛디: … 좋아 그럼 이 시대에 온 너희들의 목적은 뭐냐?

라이트레이드 병사: 아아, 자세히는 모르지만….

렛디: 빨리 말해!

라이트레이드 병사: 예에! 우리 대장님이 신성이니 신성의 조각이니 말했었습니다. 예!

렛디: 역시 세계 창세기가 관련이 있다는 건가? 그런데 그건 단순한 전설이잖아?

라이트레이드 병사: 저, 저는 그것까진 모릅니다. 다만 대장님이 그렇게 말했을 뿐입니다.

렛디: 그런가. 그럼 콜콧 대령이 왔었다는 건 사실인가?

라이트레이드 병사: 예! 분명 이 앞에 있는 '모터 사이트(モーターサイト)'에 있을 겁니다.

렛디: 그런가 알았다(대령님은 정말 라이트레이드에…?)

아까와는 달리 무척 온순한(?) 태도의 라이트레이드 병사. 그러나 그는 자세히 알고 있지는 못 한 듯 싶다. 역시 여기서도 콜콧 대령이 라이트레이드에 가담해 있다는 사실을 재확인하게 된다.

에피소드9

B.C. 2416 / 01 / 26

적 레지온: 그랑쥬프(グランジューブ)



▲수몰 유적(水没の遺跡) / 모터 사이트(モーターサイト)

렛디: 여기가 모터 사이트인가! 뭐지 저 레지온은!? 신형인가!?

라이트레이드 병사: 잘 왔구나 UNION의 파일럿이야…. 하지만 여기까지다. 이 이상 앞으로 나가게 할 수는 없네.

렛디: 저 목소리는 대령님!? 역시 콜콧 대령님이군요. 접니다! 전 제01레지온 소대 하사 렛디입니다. 지금은 대령입니다만….

대령: 오오 렛디인가! 그렇구나 너라면 여기까지 올 수 있을 법하지. 그런데 네가 대령이라니… 세월의 흐름은 정말 빠르군.

렛디: 아뇨 여기까지 살아남을 수 있었던 것도 모두 대령님의 지도 덕택입니다! 하지만 왜죠!? 어째서 대령님은 라이트레이드 따위에 편을 들고 있는 겁니까?

대령: 그건… 렛디! 너는 4500년 후의 그 세상을 어떻게 생각하나? UNION IV와 라이트레이드, 서로 힘을 기르고 싸움은 끝날 줄 모르지. 이대로는 희생자가 늘어날 뿐이다.

렛디: 하 하지만 대령님, 그렇다고 해서 세상을 라이트레이드가 멋대로 하게 할 수는 없습니다.

대령: 하지만 싸움을 모르는 수많은 희생자가 생겼지. 이제 이 싸움은 끝나야 한다.

렛디: 당신은 잘못 생각하고 있어요! 옛날의 당신이라면 절대 그렇게 말하지 않았을 겁니다. 만약 그렇다고 해도 서로 레지온을 갖고 있는 이상 그렇게 쉽게 이 싸움은… 그렇구나! 이 시대에 레지온의 힘을 넘는 무언가가….

대령: 아무래도 말이 지나치게 많았던 것 같군. 렛디! 너는 네가 믿는 길을 나아가라. 만약 그 앞에 내가 가로막고 있더라고 그것에 머물러서는 네 이상을 얻을 수 없어! 와라, 렛디! 네 실력이 얼마나 늘었는지 보도록 하자!

렛디: 대 대령님, 별 수 없군!!!

예전 자신의 스승이었던 콜콧 대령과 싸우게 된다. 콜콧은 라이트레이드에 가담하게 된 것은 자신의 손자가 전투에 휩쓸려 죽게 되어 전쟁을 종식시키기 위해서라고 말한다.

바다 위에 떠있는 넓은 광장 형태의 유적과 그 안에 세워져 있는 석상들로 구성되어 있는 스테이지. 석상은 엄폐물이 될 듯도 싶지만 공격으로 부서지는 것도 있으므로 주의해야 한다. 또한 스테이지 모양 때문에 비스듬한 측면 벽에서 사격하는 경우가 많기 때문에 상대방을 확실히 록온하지 않으면 공격을 맞추기 어렵다.

대령이 몰고 있는 그랑쥬프의 속도는 느리다. 대신 막강한 공격력. 직접 공격이 강한 사벨 계열을 장착하고 재빨리 달려들어가 공격하도록 하자. 될 수 있는 한 공격을 피하고 강력한 접근전을 펼친다면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.

렛디: 대령님! 괜찮습니까?

대령: 아아 괜찮다. 그보다 렛디 너도 실력이 많이 늘었군.

렛디: 대령님에게 배웠으니까요.

대령: 하하 그랬군.

렛디: 대령님… 왜 라이트레이드에 갔는지 알려주시겠습니까?

대령: …손자가 말야 작년에 죽었어. 레지온 전투에 휩쓸려, 그당시 난 아무 잘못없이 희생당하는 사람들을 위해서라도 이 추한 싸움을 끝내야겠다

고 결심했지.

렛디: 그랬군요… 하지만 그래도!!!!

대령: 알고 있네. 나는 너무 슬픈 나머지 눈 앞의 일에 너무 집착한 듯 하군. 오랜만에 너를 만나서 속이 시원해진 느낌이야.

렛디: 대령님…!

대령: 자 이렇게 된 이상 서두르게, 렛디! 라이트레이드의 목적이 무언지 알고 있나?

렛디: 아뇨 그것은…. 다만 알고 있는 것은 파워 스톤이 관련되어 있다는 사실. 파워 스톤은 이 별에는 존재하지 않는 광석, 즉 운석이란 사실. 그리고 세계 창세기의 수수께끼를 풀 수 있는 열쇠라는 사실입니다.

대령: 거기까지 알고 있다니 대단하군. 하지만 듣고 놀라지 말게. 세계 창세기 이야기 속에 나오는 신성의 조각이란 것을 알고 있겠지? 그건 말일세 실은 레지온에 장비되어 있는 파워 스톤을 말하는 것이네.

렛디: 뭐라구요!!! 파워 스톤이 신성의 조각!?

대령: 세계 창세기 이야기 속에서 파워 스톤은 거인에 의해 부숴졌다고 하지. 즉… 레지온에 장비되어 있는 파워 스톤이란 건 말일세, 원래는 하나의 거대한 운석이며 거대한 파워 스톤이란 이야기지.

렛디: 이런!! 만약 그런 것이 라이트레이드 손에 넘어가면….

대령: 그렇지… 레지온에 장비되어 있는 파워 스톤으로도 그렇게 강한 힘을 담고 있는데 말일세, 그 모든 힘을 손에 넣었을 때 세상은 라이트레이드 손에 넘어가겠지.

렛디: 안됩니다! 그것만은 막아야합니다! 대령님 이 시대에 온 마지막 레지온은 지금 어디에?

대령: 이 앞에 있는 '딥 템플(ディープテンプル)'에 있네. 한시라도 빨리 거대 파워 스톤 탐색을 막아야 하네!

렛디: 알겠습니다! 레지온 제01부대 대령 렛디 지금부터 적 레지온을 추격하겠습니다.

대령: 부탁하네, 렛디!

드디어 모든 비밀을 알게 된다. 파워 스톤은 운석이며 본디 하나의 거대한 파워 스톤으로 되어 있었다고 하는데, 만약 그것이 레이트라이드에게 넘어간다면? 그것을 막기 위해 딥 템플로 향한다.

에피소드10

B.C. 2416 / 01 / 30

적 레지온: 앰피비앙(アンフィビアン)



▲해저 신전(海底の神殿) / 딥 템플(ディープテンプル)

렛디: 여기가 '딥 템플'이군. 여기에도 유적이… 그렇군. 그랬구나! 세계 창시기 이야기 속에서 문명은 신성의 조각에서 시작됐다고 쓰여있지. 그 신성의 조각인 파워 스톤을 장비한 레지온이 이 시대에 와버렸기 때문에 역사가 흔들리기 시작한 것인가!

라이트레이드 병사: 잘도 여기까지 왔구나 UNION의 파일롯이여.

렛디: 마지막 레지온…. 신형인가! 어이! 너희들 라이트 레이드의 목적은 이미 알고 있다. 포기해라! 너희들에게 거대 파워 스톤은 넘길 수 없어!!!

라이트레이드 병사: 호오 그런 사실까지 알고 있다는 건가. 하지만 쓸데없는 짓… 세상은 우리들 라이트레이드의 것이다.

렛디: 그게 그렇게 쉽게 될 줄 알고! 여기서 결판을 내겠다!

라이트레이드 병사: 할 수 있으면 해봐라 꼬맹이 녀석 같으니라구!!!

그렇다. 신성의 조각인 파워 스톤을 장착하고 있는 레지온이 이 시대에 왔기 때문에 역사가 뒤바뀌기 시작한 것이었다.

계단 형태의 부분과 미로 형태의 부분으로 크게 나누어지는 건물 구조. 계단 부분은 위로 갈수록 공격하기는 유리해 지지만 적에게 위치를 확보당하기 쉽다. 한편 미로 부분은 벽이 높고 점프력이 낮은 기체로는 뛰어 넘지도 못 한다. 이 때문에 시야가 무척 나쁘다.

건물 기둥이 많고 엄폐물이 많다. 넓은 지형이 없고 고저가 심하기 때문에 평지 이동이 불가능한 지형. 대신 그 엄폐물을 이용하면 적 앰피비앙(アンフィビアン)의 특수무기 공격을 쉽게 피할 수 있을 것이다. 가장 주의해야 할 것은 앰피비앙의 파워 스톤 공격이다. 강한 위력과 성능을 갖고 있으므로 이상한 기미가 느껴지면 바로 엄폐물 뒤로 피해야 한다. 또한 근접·공격을 펼치려 하면 서브 웨폰으로 공격을 가하므로 근접공격 후에는 바로 피하도록 한다.

렛디: 이제 이 시대에 온 모든 레지온은 쓰러뜨렸지만… 꽤 걸렸군.

라이트레이드 병사: 쿠하하하… 바보 녀석, 이것으로 정말 끝났다고 생각하는 거냐!

렛디: 뭐라고! 무슨 소리냐!?

라이트레이드 병사: 이미 우리들 전투 전함 '렌데즈 · 바우즈(レンデズ・ヴァウズ)'가 거대 파워 스톤을 고도 에너지 변환 장치에 설치하고 있을 것이다.

렛디: 그 그럴수가 어느새! 과거에 향한 것은 8대의 레지온 뿐이 아니었나!?

라이트레이드 병사: 흥, 멍청한 녀석… 어째서 우리들이 일부러 너희들 시공 이송 기지를 덮쳐 이 시대에 왔다고 생각하나? 우리들도 시공 이송 장치 정도는 갖고 있어. 하지만 단순히 그것을 사용해서 과거로 돌아왔다고 해도 거대 파워 스톤 조사를 방해할 것은 당연한 일. 즉…!

렛디: 이런! 그렇다면 우리들의 기지를 습격한 것도… 8대의 레지온도 모두….

라이트레이드 병사: 그래, 그 모든 것이 전투전함 렌데즈 · 바우즈의 시간 이동을 숨기기 위한 양동 작전이었던 거야. 쿡쿡쿡, 하하하하하하! 멍청한 녀석!

렛디: 으으 어디냐! 전투 전함은 지금 어디에!!!

라이트레이드 병사: 하하하 수정 기지 '언더그라운드(アンダーグラウンド)'야. 하지만 가능할까? 아니면 네놈이 기념비적인 첫 희생자가 될까? 하하하하핫!

렛디: 젠장 할 수 있을까!?

그러나 이것조차 양동작전이었다. 라이트레이드는 독자적인 시공 이송 장치를 통해 이미 다른 전함을 과거에 보내 놓고 9대의 레지온으로 아군 시공 이송 기지를 공격한 것이었다. 이미 그 전함은 파워 스톤을 손에 넣었다고 하는데, 막을 수 있을 것인가!?

에피소드11

B.C. 2416 / 02 / 03



▲수정의 땅 속(水晶の地底) / 언더 그라운드(アンダーグラウンド)





▲적 전함 렌데즈 바우즈(レンデズ・バウズ)의 출연

렛디: *서 설마 늦은건가! 으으 어쩌지!? … 아냐 잠깐. 녀석들도 처음 손에 넣은 것이야. 거대 파워스톤의 힘을 100% 끌어낼 수 있을 것 같진 않아! 게다가 나는 레지온의 힘을 120% 끌어낼 수 있어! 쓰러뜨린다면… 지금 밖에 없어!!!*

적의 전함이 등장하는 마지막 스테이지다. 지금까지와는 레벨도 틀리며 위력도 틀리다. 지금까지는 아무 생각 없이 플레이하더라도 그리 어렵지 않게 클리어 할 수 있었겠지만, 이 녀석은 강하다! 그렇지만 적의 공격패턴은 의외로 단순하다. 공중에 떠 있을 때는 소형 레이저를 네발씩 쏘는 것과 볼 타입의 에너지 탄을 네발씩 쏘는 것, 그리고 강한 레이저 포 한방이며, 지하에 가라앉을 때는 유도미사일 네발씩 세 번을 쏘는 것이다. 그렇다고는 해도 이 보스는 정말 강하다. 그 이유는 타격점이 언제나 드러나 있는 것이 아니라는 점과, 록온이 안 된다는 점, 그리고 공중에 떠 있을 때만 그 타격점이 드러난다는 점이다.

우선 보스 앞으로 대시한다. 보스의 외관을 보면 밑으로 길게 뻗은 부분이 있는데 그 지점으로 가면 자동적으로 부딪쳐 나오게 된다. 바로 그 지점 앞에 아슬아슬하게 도착하면 통상 공격으로 보스에게 피해를 입힐 수 있다. 적 보스에게 신나게 피해를 입히다 보면 적 보스가 회전하는 것을 멈춘다. 그리고는 2초 뒤에 막강한 위력의 레이저 포가 발사된다. 이것을 피하는 방법은 간단하다. 적 보스의 길게 뻗은 부분 밑에 가면 부딪쳐 나와서 걱정했을 것이다. 하지만 이것이 묘수. 튕겨 나오면 피해는 한 도트 수준이하지만 튕겨 나오면서 순간 무적이 된다! 적의 레이저포도 에너지탄도 무서울 게 없다.

레이저 포를 쏜 후에 적 보스는 바로 땅속으로 들어간다. 그 다음 유도미사일을 쏘는데 이 미사일은 보스 주위를 시계 반대방향으로 고속 이동하면서 피하면 간단히 피할 수 있다.



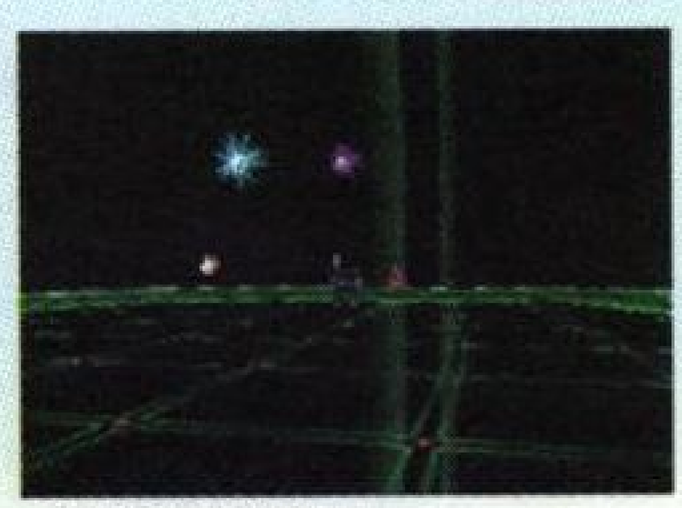
▲거대 전함 폭파!



▲그러나…

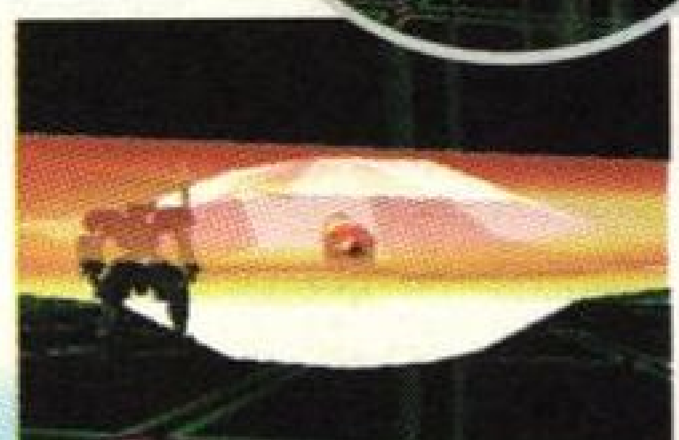
이런 식으로 하면 큰 피해를 입지 않고 보스를 죽일 수 있을 것이다. 하지만 기쁨도 잠시, 갑자기 부활한 보스는 엄청난 속도로 돌진해 온다. 몇 방 맞춘 뒤에 바로 고속이동으로 역시 시계반대방향으로 돌며 가격을 한다. 이러면 계속 돌진해오던 보스가 갑자기 원거리 공격을 해오는데 이것이 또한 피해가 상당하다. 이것은 언더그라운드 내부선을 시계반대방향으로 회전하면서 피한다.

적 보스가 원거리 공격을 할 때에는 항시 정중앙으로 돌아오므로 보스 주위를 빙빙 돌면서 틈을 노려 근접 공격 혹은 그를 상회하는 공격을 해서 피해를 입혀야 한다. 적 보스가 다섯 번째 원거리 공격을 하면 원거리 공격과 함께 레이저 포를 쏘면서 회전한다. 이때는 다른 생각하지 말고 잘 피하는 수밖에는 없다. 피하고 나면 다시 돌진하기 시작하므로 위와 같은 패턴을 사용 승리를 얻을 수 있다.



▲흩어져 가는 파워 스톤



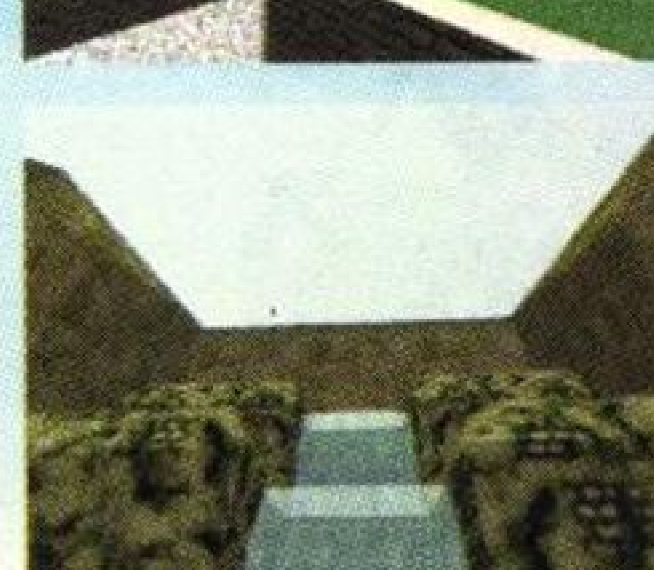


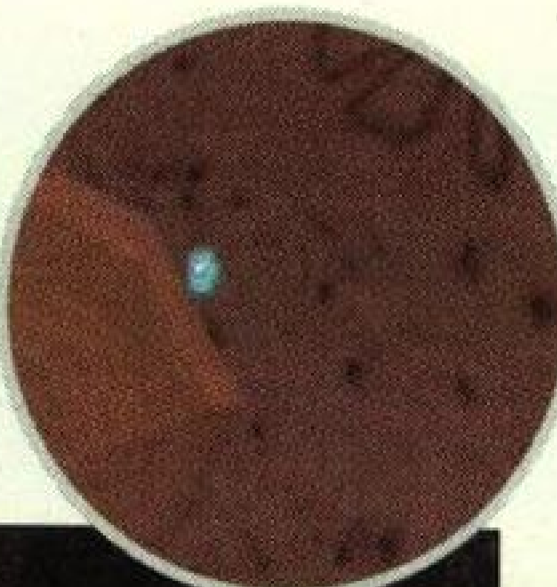
▲그리고 모든 것은…

적 보스에게 잘 먹히는 무기는 사벨 계열과 경직시간이 짧은 바주카 계열이다. 경직시간이 짧은 것이 가장 강점이며, 또한 위력도 쓸 만 한 수준이다.

렛디: *이겼나!? 파워 스톤이… 흩어져 가는군. 하하 그래, 그랬구나. '거인은 신성을 쪼개 신성이 갖고 있는 신비한 힘을 담은 조각을 세계 각지로 흩어놓는다' 전설은 모두 진실이었던 거야. 즉…*















▲세계 각지로 흩어져 간다

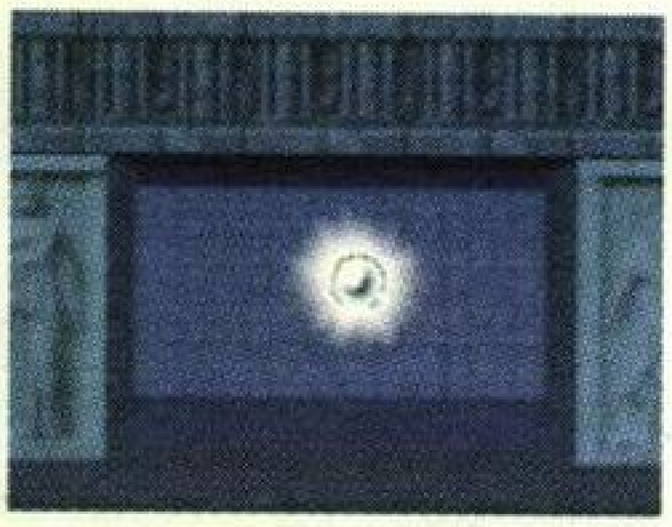
이리하여 싸움은 끝났다. 한 대의 레지온에 의해 파괴되어 깨진 거대 파워 스톤. 그리고 그 조각은 마치 무언가를 옮겨가는 듯 세계 각지로 흩어져 간다. 그 조각이 '전투기병 레지온' 개발의 계기가 되는 것은 4500년 후의 일이다.



네 개의 세계에 유일하게 공통적으로 전해지는 전설이 있다.

「머나먼 천공에서 온 거대한 신성(神星). 그리고 어디에서 온 것인지 모르는 거대한 거인. 신성은 땅에 떨어지고, 그 힘으로 세상을 넷으로 나눈다. 그 뒤 거인은 신성을 쪼개 신성이 갖고 있는 신비한 힘을 담은 조각을 세계 각지로 흩어놓는다. 그곳에서 문명은 꽃 피웠다」

세계 창세기이다.





▲~역사는 반복된다~



▲THE END

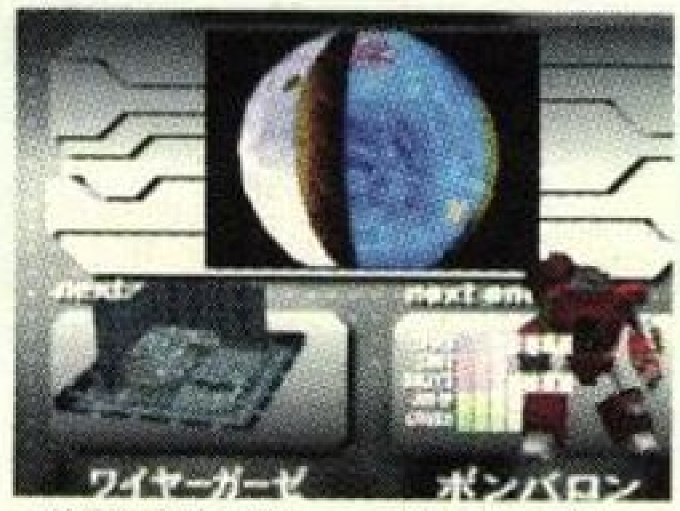
엑스트라 스테이지

B.C. 2416 / 02 / 01

적 레지온: 메탈 봄버(メタルボンバー), 봄버론(ボンバロン)



▲와이어 가제(ワイヤーガーゼ) / 메탈 봄버 등장



▲와이어 가제(ワイヤーガーゼ) / 봄버론 등장

출현조건: 적기체 전부의 파워 스톤을 탈취한다.

렛디: *여긴 어디지? 우! 뭐야 저 녀석은? 레지온인가? 날 막을 셈이라면 가만 안 둬!*

2층 구조로 되어 있으며 벽은 건너편이 보이지만 대신 공격은 통하지 않는다. 그렇기 때문에 숨어서 싸우기 무척 곤란하다.

무언가 이해할 수 없는(?) 두 명의 특별 레지온(?)이 등장한다. 그다지 강하지는 않지만 둘 다 속도가 빠른 편이니 애를 먹을 수도 있다. 이 두 레지온(?)은 대체!

렛디: *뭐야 이건? 이런… 이런 곳에서 시간을 낭비할 겨를이 없군. 서둘러야지.*

※ 엑스트라 스테이지 출현 조건 : 적어도 한번은 모든 적 레지온의 파워 스톤을 탈취해야 한다. 1~10 에피소드 모두! 가능할 것인가?

~ GAME OVER ~

세상은 레이트라이드의 손으로…! P



▲GAME OVER



STAR WARS EPISODE I RACER

이 흥분은 시각적이 아니라 체감적이다

스타워즈 에피소드1 레이서

(Star Wars Episode 1 Racer)

NINTENDO 64

장르: 레이싱
제작사: 루카스아츠 (LucasArts)
발매일: 78,000원
발매가: 발매중(5월 19일)

옛날옛적 호랑이 담배 피던 시절에 즉, 독자들의 부모님이 젊은이 소리를 들으실 때 「벤허」라는 영화가 나왔었다. 그 영화 속에는 전차경주 장면이 나오는데 그 당시로는 획기적인 촬영술과 특수효과였으며 그로 인해 이 영화는 아카데미상을 여러 개 받았었다. 부모님의 나이 또래인 「스타워즈」의 영화감독인 '조지 루카스'가 여기에서 영감을 얻어 전차경주 장면을 패러디한게 보이지 않는 위험의 제트차 경주 (포드레이싱) 장면이다. 그리고 그것을 게임화 시킨 것이 바로 이것이다. 자 이제 영화 속의 예비 제다이 기사인 아나킨 스카이워커가 되어서 한번 신나게 은하계의 구석구석을 질주해 보자.

게임 배경 스토리



와토의 노예로 일하던 아나킨 스카이워커와 그의 어머니는 하루하루 힘겨운 삶을 살아가고 있었다. 하지만 아나킨이 손재주가 뛰어나 그 덕에 겨우겨우 살아가던 어느 날, 그는 도박에 미친 와토와의 약속에 따라 위험한 포드레이싱에 참가하게 된다. 아나킨은 와토와의 약속대로 분타 이브 클래식을 이겨서 그리고 자신과 어머니의 자유를 보장받기 위하여 목숨을 건 경주를 시작한다.

등장인물과 보유한 포드레이서 소개

선택 가능한 인물들의 프로필과 보유 차종, 그리고 능력이다. 하지만 각개인 차종의 부품을 업그레이드 시켜 더 빨리 가거나 조작이 잘 되게 바꿀 수 있다는 것을 명심해 두자. 각각의 독특한 능력이 있고 이는 7가지의 바 그래프로 성능이 표시된다. 7가지는 정지 마찰력 (traction), 회전력 (turning), 가속력 (acceleration), 최고 속도 (top speed), 브레이크 (air brake), 냉각 기능(cooling), 그리고 수리 (repair)이다. 처음 시작할 때는 6종류의 포드레이서만이 선택 가능하다. 게임을 진행하면서 (비밀 등장인물을 제외하고도) 23명의 포드레이서들을 선택할 수 있게된다. 게임을 처음 시작할 때는 오디 맨드렐, 아나킨이나 에브 엔도콧 중 한 명을 선택하기를 추천한다. 각 레이스에서 1등을 하면 새로운 레이서들을 선택할 수 있게 되는데 정지 마찰력과 회전력이 뛰어난 포드레이서를 우선적으로 선택해서 키워야 후반 레이스에서 유리하다. 다른 능력도 중요하지만 역시 가장 중요한 것은 최대속도다.

1> 아마추어 써키트 (Amatuer Circuit)

아나킨 스카이워커 (Anakin Skywalker)



아나킨 스카이워커에게는 무엇인가 특별한 재능이 있는 게 분명하다. 그는 대단한 정비기술을 가지고 있고 (어린것이 빈손으로 그의 포드레이서를 만들었다) 포드레이싱에 타고난 재능을 보인다.

◀인물 선택 시 이런 자세한 능력치가 바 그래프로 나와서 비교하기가 수월하다

소유 차종 튜닝된 라돈-울저 620C 경주용 엔진 (MODIFIED RADON-ULZER 620C RACING ENGINES)

이 수가공으로 집에서 제작된 포드레이서는 좋은 정지 마찰력, 좋은 자기 수리 능력과 훌륭한 냉각 성능을 가지고 있다. 그렇게 빠르지는 않지만 초능력이 있으면 무슨 상관인가?

에비 엔도콧 (Ebe Endocott)

그는 약간 시건방지다. 따지고 보면 그럴 만도 하다. 그는 말라스테어에서 몇 번 우승을 한 적이 있다. 그래서 그는 포드레이서에 많은 돈을 투자할 수 있었다.

소유 차종 특수제작 잭 레이싱 J930 대시-8, 스프리트 X (JAK RACING J930 DASH-8, SPLIT X CONFIGURED)

정지 마찰력, 냉각 성능, 그리고 수리 능력이 뛰어나다. 그리고 회전 능력, 가속력, 속도에 있어서 쓸만하다.

개스가노 (Gasgano)

지역에서 가장 인기 있는 그는 가둘라 헛에 의하여 지원을 받는다. 그의 특수 제작된 오드 페드로비아는 매우 비싼 수리로봇들에 의하여 지원 받는다. 그는 아직 세불바를 이기지는 못했지만 은근히 기대하고 있다.

소유 차종 특수제작 오드 페드로비아 (CUSTOM ORD PEDROVIA)

좀 빨리 가열될 수 있지만 빠른 속도, 정지 마찰력, 그리고 수리 시스템이 이 포드레이서를 우승후보 대열에 끼게 한다.

마스 구오 (Mars Guo)

만일 세불바가 마스의 포드레이서를 계속 박살내려고 한다면 목숨이 위태롭다고 봐야하나? 그게 바로 마스 구오가 사람들에게 점점 더 원치 않는 관심의 대상이 되면서부터 느끼는 바다.

소유 차종 콜로르 폰드래트 플러그-2 베헤모쓰 (COLLOR PONDRAT PLUG-2 BEHEMOTH)

베헤모쓰는 가장 튼튼한 포드레이서 중 하나다. 유일한 약점은 냉각 시스템이다.

엘란 막 (Elan Mak)

진짜 이름은 칼 내일로 그가 레이스에 참가하는 진짜 목적은 그의 아버지를 살해한 범인 (악명 높은 플러그리의 폭력조직 보스)을 잡는데 있다. 그는 알다 비도가 바로 그 대가를 치러야 할 대상이라고 확신하고 있다.

소유 차종 KRT 410C

이 포드레이서는 가속력이나 속도를 위한 것이 아니라 운전 솜씨를 테스트해보거나 충돌을 자주 할 이들에게 적합한 차종이다.

알다 비도 (Aldar Beedo)

그는 진짜 악질인 글림피드다. 실제로 그는 전문 살인범이다. 그는 가장 뛰어난 파일럿은 아니지만 세불바에게 강한 원한을 가지고 있다.

소유 차종 만타 람에어 마크4 플랫 트윈 터보제트 (MANTA RAMAIR MARK IV FLAT TWIN TURBOJET)

드라이버처럼 만타는 보기보다 훨씬 강하다. 특별히 튀는 성능은 없지만 컴퓨터에 제어를 맡기면 다른 포드레이서에게 충돌하기를 좋아한다.

오디 맨드렐 (Ody Mandrell)

그에게 있어서는 레이싱이 삶의 전부다. 불행히도 안전은 거기서 빠져있다. 오디의 운전 스타일은 아주 무모하다. 즉 많은 사고를 일으킨다. 아마도 그게 그의 사고방식인지는 몰라도 그는 다른 포드레이서들을 들이박는 것을 즐긴다.

소유 차종 엑셀브록 XL 5115 (EXELBROK XL 5115)

그의 포드레이서의 탁월한 수리 능력, 정지 마찰력과 가속력이 경기 내 충돌 전에 있어서 우세함을 보장한다. 그러나 속도는 보완을 요한다.

퍼드 생 (Fud Sang)

그의 머리는 분명 몸통보다 큰 가분수(혹은 대두)이지만 그는 통큰 마음을 가지고 있다. 그는 절대 포기하지 않는다. 그는 다른 이들에게 그도 남들보다 잘할 수 있다는 것을 보여줄 각오가 되어있다.

소유 차종 보칸 레이스 엔지니어링 브레블럭6 트리-램

지금은 별 볼일 없지만 약간의 개조만 하면 훌륭한 포드레이서가 될 수 있는 기계다.

팀토 파겔리스 (Teemto Pagalies)

그는 무너스 맨델에서 추방된 자이며 세불바의 맛사지걸 중 한 명과 사랑에 빠져있다. 그녀를 보호하기 위하여 그는 세불바에게 이득이 되는 어떤 나쁜 일도 할 준비가 되어있다.

소유 차종 IPG-X1131 롱테일 (THE IPG-X1131 LONGTAIL)

전체 참가자중 가장 긴 엔진을 가지고 있다. 그것은 훌륭한 정지 마찰력, 가속력, 냉각 성능과 수리 능력을 의미한다.

더드 볼트 (Dud Bolt)

무조건 편협한 시각으로 사람을 판단하면 안되지만 몇몇 벌플터린인들은 믿어선 안되고 특히 더드 볼트가 그중 하나다. 세불바의 보디 가드인 만큼 그가 경주에 이기기 위하여 참가하였는지 아니면 다른 참가자들을 탈락시키기 위해 참가하였는지는 유저들의 판단에 달렸다.

소유 차종 벌트린 RS 557

벌트린은 타투인 같은 무더운 행성에서 가장 도전적인(?) 차종이다.

크렉 홀파스트 (Clegg Holdfast)

다른 레이서들이 그의 드라이빙 솜씨를 비웃지만 포드레이싱 쿼터리지에 게재되는 그의 정기컬럼에 필요한 특종을 얻기 위하여 그는 최선을 다할 것이다.

소유 차종 케이자-볼벡 KV9T9-B 와씁 (KEIZAAR-VOLVEC KV9T9-B WASP)

와씁의 정지 마찰력은 급회전 길에서 아주 유용하다. 불행히도 신통치 않은 브레이크 때문에 감속이 어렵다.

2> 쎄미-프로 써키트 (Semi-pro circuit)

불스아이 내비어 (Bullseye Navior)

귀엽다고 레이싱 솜씨를 얕잡아보면 안 된다. 불스아이 네비어는 엄청난 포드레이서를 만들어냈다. 어쩌면 가까운 시일 내에 불스아이가 우승할 확률이 높아질지 모른다.

소유 차종 아이라텍 RQ 550C 다트 (IRATEQ RQ 550C DART)

죽이는 포드레이서의 유일한 헛점은 속도다. 냉각, 수리와 정지 마찰력에서 강한 면모를 보인다.

랫츠 타이렐 (Ratts Tyerell)

등장 인물 중 누군가가 제일 작아야 했는데 랫츠는 여기에 개의치 않는다. 그의 포드를 끄는 엔진의 크기가 만만치 않다. 안도 프라임 전에는 보기가 힘들 것이다.

소유 차종 보코프-스트루드 타이탄 2150 (VOKOFF-STROOD TITAN 2150)

타이탄 2150은 가속력이라는 것이 없다고 봐도 과언이 아니다. 하지만 일단 속도만 붙으면 뒷일은 책임 못 진다.

완 샌디지 (Wan Sandage)

완 샌디지는 6살밖에 안 되었지만 그의 종족의 평균수명은 10년이다. 그것은 그가 너무 늦기전에 이기기 위하여 무엇이든 할 것이라는 것을 의미한다. 소문에 따르면 그는 알다 비도와 공모중이라고 한다.

소유 차종 엘시노-코도바 터보다인 99-U (ELSINORE-CORDOVA TURBODYNE 99-U)

터보다인은 정지 마찰력에 있어서 만큼은 확실하다. 쓸만한 가속력과 브레이크 성능을 감안하면 이 포드레이서는 우승 후보임을 알 수 있다.

볼스 루르 (Boles Roor)

모스에스파 출신인 스니벨이 지독한 암내를 풍기는 것은 당연하다. 그러나 볼스 루르는 진짜 심하다. 그가 도박에서 딴 막대한 자금으로 빠른 포드레이서를 살 정도라면 왜 좋은 향수를 살 수 없었는지는 알다가도 모를 일이다.

소유 차종 빈 가씨 레이싱 엔진 콰드리젯 4기통 904E (BIN GASSI RACING ENGINES QUADRIJET 4BARREL 904E)

진짜 빠른 속도를 낼 수 있지만 냉각 시스템과 수리 능력이 떨어진다.

네바 키 (Neva Kee)

그는 진짜 뛰는 법을 안다. 그것은 그의 포드레이서만 봐도 알 수 있다. 게임 중 유일하게 파일럿이 엔진 앞에 앉을 수 있게 고안된 것이다.

소유 차종 파완&글롯 G 8T8-트윈 블럭스2 스페셜 (FARWAN & GLOTT FG 8T8-TWIN BLOCK2 SPECIAL)

네바의 포드레이서보다 나은 정지 마찰력과 가속력을 가진 것은 없다. 그러나 속도와 냉각성능은 진짜로 손을 봐야 한다.

아크 '범피' 루스 (Ark 'Bumpy' Roose)

범피란 별명은 그의 피부색 때문에 얻은게 아니다. 그는 진짜 짜증나게 만든다. 이유는 그가 편집증 환자이기 때문이다. 물론 아크는 광선검을 잘 다루는 똑똑한 녀석도 아니다.

소유 차종 보코프-스트루드 플러그-8G 927 크러서터 어레이 (VOKOFF-STROOD PLUG-8G 927 CLUSTER ARRAY)

클러스터 어레이는 강한 가속력을 가지고 있다. 재빨리 새치기를 할 수는 있으나 최고속을 내는데는 문제가 있다.

3) 은하계 써키트 (Galatic Circuit)

토이 댐프너 (Toy Dampner)

오브 4행성출신인 만큼 지독하게 경쟁심이 강하다. 그의 터카 910 스페셜은 아주 균형된 능력들을 보유하여 이길 확률이 매우 높다.

소유 차종 터카 910 스페셜 (TURCA 910 SPECIAL)

이 포드레이서는 이상적인 것이 되기 바로 전의 것이다. 이것은 훌륭한 정지 마찰력, 가속력, 냉각력, 그리고 수리기능을 가지고 있다.

마훠닉 (Mawhonic)

그는 세 개의 눈을 가진 킨옌인이지만 흑성 출신이다. 눈이 하나 더 덤으로 있으니 세불라로부터는 눈치껏 피할 수 있을 것라 본다.

소유 차종 갤럭틱 파워 엔지니어링 GPE-3130 (GALACTIC POWER ENGINEERING GPE-3130)

수리, 정지 마찰력, 냉각 시스템은 중상급의 성능이지만 속도와 가속력은 언젠가는 높여져야 된다.

4) 초청 써키트 (Invitational Circuit)

슬라이드 패러미타 (Slide Paramita)

슬라이드는 간절히 경주를 이겨보기를 원한다. 겨우 쓸만한 포드레이서를 만들기는 했지만 이기기 위해서는 약간 더 손을 봐야할 것 같다.

소유 차종 파이저-에롤 스팅어 627S (PIZER-ERROL STINGER 627S)

속도는 좀 더 빠르면 좋겠지만 냉각기능과 자기수리 능력이 뛰어나다. 정지 마찰력에 약간 더 도움이 필요하다.

보지 바란타 (Bozzie Baranta)

그는 언제나 무엇인가를 정비하기 위하여 핏스톱만을 하는 것 같다. 그는 훌륭한 조종사이지만 약간 광적으로 기계정비에 신경을 쓴다.

소유 차종 쉘바 730 레이저 (SHELBA 730 RAZOR)

이 포드레이서는 균형이 잘 잡힌 것이다. 단지 좀 더 이겨서 탄 상금으로 브레이크를 손 좀 보면 된다.

벤 콰디나로스 (Ben Quadinaros)

풋내기 벤은 써키트에서 가장 빠른 포드레이서를 가지고 있다. 그가 직접 설계한 커스텀이지만 진짜 이유는 그가 일반 포드레이서에 앉기에는 키가 너무 커서 그랬다. 그러나 사실 그는 통족치고는 키가 작다.

소유 차종 발타-트라바트 BT310 (BALTA-TRABAAT BT310)

이 독특한 콰드라-포드레이서의 속도 잠재성은 믿기 어려울 정도다. 불행히도 가속력은 좀 떨어진다.

세불바 (Sebulba)

세불바 만큼 많이 이긴 파일럿은 없다. 물론 그가 화염방사기도 쓰고 다른 파일럿을 매수하여 상대방의 진로방해까지 한다. 하지만 세불라는 아나킨 스카이워커를 이기기 위하여 무엇이든 할 각오가 되어있다.

소유 차종 콜로르 폰드라트 플러그-F 맘모스, 스플리트 X 컨피겨드 (COLLOR PONDRAT PLUG-F MAMMOTH, SPLIT X CONFIGURED)

세불바가 써키트에서 가장 빠른 포드레이서를 가지고 있다. 그의 유일한 약점은 가속력이다.

컨트롤러 사용법

L 버튼
상태추이 바, 시야계 추이 루프, 그리고 2가지의 다른 지도를 보여준다

Start
게임을 일시정지 시킨다. 게임을 정지시키면 쉽게 지도를 바꿀 수 있고 다시 경주를 시작할 수도 있다. 이는 뒤처지고 있을 때 유용하게 쓰인다

Z 버튼
포드레이서를 미끌어지게 만들어서 조종을 더 쉽게 해준다



3D 스틱
포드레이서 조종

B 버튼
포드레이서의 브레이크를 써서 속도를 줄여준다. 선택 취소

R 버튼
포드레이서를 수리해 준다(계속 누르고 있으면 가장 효과적이다). 또한 세불바를 사용할 때 (세불바만 가능하다) 빨리 두 번 누르면 화염방사기를 써서 상대방 포드레이서를 훼손시킨다

C 버튼
- C↑ 버튼: 4가지의 다른 시점에서 게임을 진행하게 해준다
- C↓ 버튼: 누르면 조종중인 포드레이서의 뒤쪽을 볼 수 있다. 이건 사용해봤자 레이싱하는데 방해만 되니 꼭 뒤쪽의 상대들이 신경이 쓰이면 위오른쪽 코너에 있는 지도를 보자
- C←: 포드레이서를 왼쪽으로 기울게 한다
- C→: 포드레이서를 오른쪽으로 기울게 한다

A 버튼
포드레이서의 속도를 높여준다. 선택

화면 설명

■ 일단 게임이 시작되면 다음과 같은 4종류의 메시지가 뜬다.

TOURNAMENT
이것을 선택하면 은하계 써키트에 참여할 수 있다. 점점 더 어려워지는 트랙들이 나오는데 나중에 타투인에서 개최되는 최후의 경주인 분타 이브 클래식에 참여할 수 있다.

FREE PLAY
열려진 어떤 트랙에서나 경주를 할 수 있게 해준다.

TIME ATTACK
혼자서 트랙 위를 날아다니며 얼마나 빨리 갈 수 있는지 시간을 잴 수 있다.

2 PLAYER
열려진 모든 트랙에서 친구와 대결하여 경주를 할 수 있다.

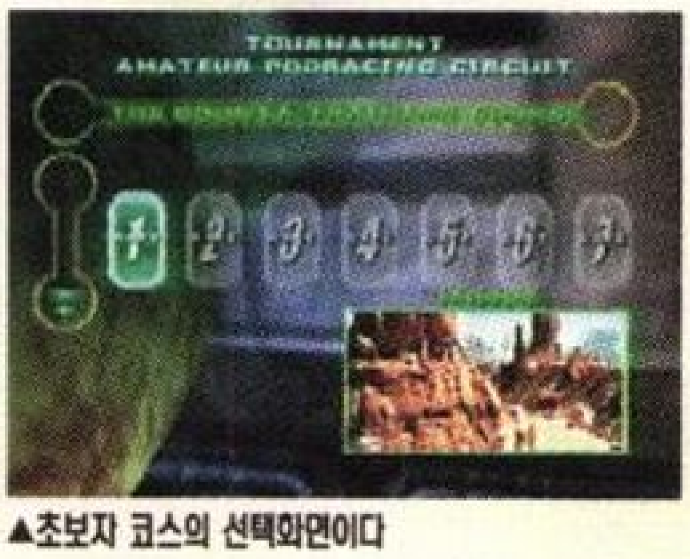
■스틱을 위아래로 움직여서 A버튼을 누르면 등장인물 선택화면으로 간다. 그러면 다음의 선택권이 주어진다.

EMPTY 이걸 선택하면 게임을 즐기고 나서 저장을 할 수 있다.

PRACTICE 저장을 안하고 게임을 즐길 수 있다.

■만일 전에 저장한 게임이 있고 그때 3가지 글자의 이름을 지어주었으면 EMPTY라는 곳 대신 그것이 보일 것이다. 새로운 게임을 하려면 EMPTY를 선택하고 전의 것을 지우려면 C↑을 눌러서 DELETE를 선택하면 된다.

대회 (Tournaments)



▲초보자 코스의 선택화면이다



▲자신이 있다면 이걸로 해보자



▲가진 것이 배짱뿐인 사람은 이걸로!

처음에 대회는 3개로 나누어져서 시작된다. 아마추어 (초보자), 세미-프로 (중급자), 그리고 은하계 (숙련자)의 3가지다. 셋 중 어떤 것으로 시작하여도 상관없으나 각 대회에서 다음의 경주로 갈려면 4등 이내에 들어야 한다. 대회 중 아무 것이나 하나를 완전히 끝내고 대회의 마지막 경기에서 3등 이내에 들었으면 초청 대회가 열린다. 3개다 마치면 분타 이브 클래식 챔피언전 경주에 참가할 수 있게 된다.

트랙 세부사항 (Track Details)

참가할 트랙을 선택하면 트랙 세부사항의 화면을 보게 된다. 여기에는 기록, 우승 유망선수, 트랙 지도, 그리고 상금이 표시된다. 만일 대회에 참가 중이라면 스틱을 조절하여서 상금이 어떤 방식으로 나누어질지 선택할 수 있다. 3종류가 있는데 자신이 없으면 Fair를 선택하고 쉽다고 생각하면 Winner Takes All을 선택한다. Skilled는 Fair와 달리 순위가 높을수록 돈을 더 주지만 본인이 못한다고 생각한다면 차라리 Fair가 낫다. 돈이 많을수록 포드레이서의 부품을 더욱 성능이 좋은 것으로 교체할 수 있다는 점을 명심하자.

Free Play Mode에서는 이 화면에서 경기장을 몇 번 완주해야 되는지, 참가하는 레이서의 숫자, 그리고 상대방의 조종 능숙도를 조절할 수 있다.



▲여기서 자세한 정보를 보고 상금 배분법을 선택한다

주 메뉴 (Main Menu)



▲주 메뉴화면이다

■여기서는 다음의 옵션들을 선택할 수 있다.

Start Race
선택한 행성의 트랙의 시작선으로 이동한다.

Inspect Vehicle
선택한 포드레이서를 부분적으로 세심하게 살펴볼 수 있다.

Vehicle Upgrades
포드레이서의 중요한 부품의 상태를 살펴보고 교체할 수 있다.

Options
게임의 환경을 설정한다.

Buy Parts
와토의 가게로 가서 포드레이서의 성능을 향상시켜줄 부품들을 구입할 수 있다.

Junkyard
와토의 폐차장으로 가서 할인된 가격에 재생된 부품을 구입할 수 있다.

Buy Pit Droids
핏 요원으로 일할 로봇들을 구입할 수 있다. 로봇수가 많을수록 각 경주 후 고장난 부분을 더 빨리 고칠 수 있다.

Change Vehicle
경주에 참여할 선수를 선택한다.

와트의 가게와 폐차장 (Watto's Shop/Junkyard)에서 튜닝하기



▲부품 업그레이드 하기



▲와트의 가게에서는 순정품만을 판다

보시다시피 부품은 각 분류에 따라서 6종류가 있다. 그리고 가격은 높을수록 성능이 좋다. 힘든 레이스로 올라갈수록 좋은 부품들이 가게에 들어온다. 그러니 처음부터 좋은 것을 살 생각은 버리는 것이 좋다. 전에 쓰던 것을 교환하여 돈을 얻을 수도 있다. 그러나 부품의 상태에 따라서 돈의 액수가 결정된다. 가게에서 사는 부품은 최상의 상태지만 폐차장의 것은 재생용품인 만큼 대부분 동급의 절반수준이다.

게임에서 번돈을 신나게 쓸 수 있는 곳들이다. 다음의 부분을 향상시켜줄 부품들이 있다. 성능이 향상되면 바 그래프가 노란색이 되고 아니면 빨간색으로 보인다.

- Traction
- Turning
- Acceleration
- Top Speed
- Air Brake
- Cooling
- Repair Rate

가게에서 살 돈이 없으면 폐차장에서 사면되지만 상태가 안 좋아서 몇 경주 후에나 효과를 볼 수 있다는 점을 명심하자. 몇 번 후인가는 핏로봇들이 몇 개나 있는냐에 달렸다. 모두 3개까지만 얻을 수 있다. 사는데 3,000밖에 안 드니 게임 중 먼저 핏로봇들을 가장 우선적으로 사두자. 그러면 저렴한 가격에 빨리 포드레이서의 성능을 높일 수 있다.



▲폐차장은 돈 없는 이들이 의지할 수 있는 유일한 부품 공급처다

폐차장에 무슨 부품이 있느냐는 순전히 운에 달렸다. 경우에



◀핏로봇을 사면 좋아라고 뛰어나온다. 나도 니가 좋다! 수리만 열심히 해다오!

따라서는 가게에서는 아직 살수 없는 좋은 부품도 살 수 있다는 것을 의미한다. 그리고 핏로봇들이 일단 폐차장의 부품들을 다 수리하면 정상의 품질이 된다. 다음은 부품들의 목록과 오른쪽의 숫자는 최상의 상태일때의 가격이다. 가장 아래쪽이 좋지만 폐차장에서만 얻을 수 있는 것이어서 가격이 매번 바뀐다.



▲폐차장은 값은 싸지만 싼게 비지떡이라는 조상님의 슬기로운 격언을 염두에 두자



▲돈이 된다면 뭐든지 파는 와트

TRACTION	
R-20 Repulsorgrip	250
R-60 Repulsorgrip	400
R-80 Repulsorgrip	600
R-100 Repulsorgrip	1200
R-300 Repulsorgrip	2600
R-600 Repulsorgrip	

TURNING	
Control Linkage	200
Control Shift Plate	400
Control Vectro Jet	700
Control Coupling	1600
Control Nozzle	3800
Control Stabilizer	

ACCEL	
Dual 20PCX Injector	800
44 PCX Injector	2200
Dual 32PCX Injector	5600
Quad 32PCX Injector	7000
Quad 44PCX Injector	10400
Mag-6 Injector	

TOP SPEED	
Plug2 Thrust Coil	1000
Plug3 Thrust Coil	2400
Plug5 Thrust Coil	6000
Plug8 Thrust Coil	14000
Block5 Thrust Coil	17500
Block6 Thrust Coil	

AIR BRAKES	
Mark II Air Brake	700
Mark III Air Brake	1400
Mark IV Air Brake	3600
Mark V Air Brake	7000
Tri-jet Air Brake	10400
Quadrijet Air Brake	



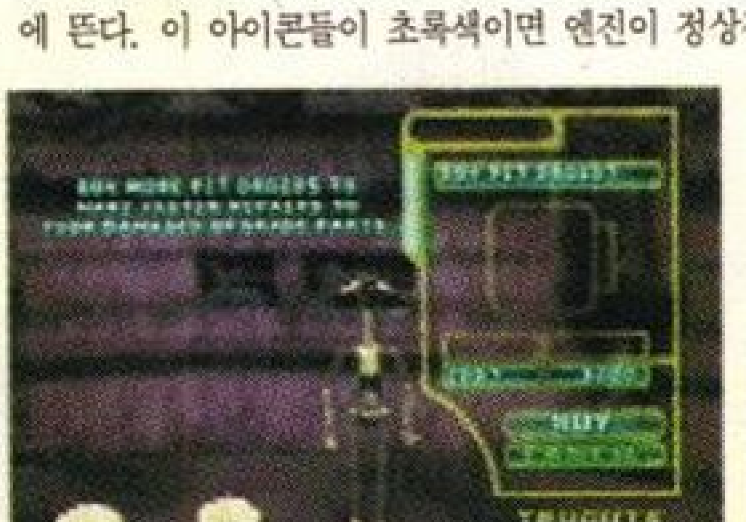
▲포드레이서를 때때로 직접 살펴보는 것도 좋은 취미다

REPAIR	
Single Power Cell	150
Dual Power Cell	300
Quad Power Cell	800
Cluster Power Plug	1400
Rotary Power Plug	4000
Cluster2 Power Plug	

COOLING	
Coolant Radiator	50
Stack-3 Radiator	100
Stack-6 Radiator	300
Rod Coolant Pump	900
Dual Coolant Pump	2700
Turbo Coolant Pump	

게임 중 엔진 상태 표시와 수리

만일 주행 중 어디에 충돌하거나 엔진이 과열되면 두 개의 엔진 아이콘이 아래왼쪽 화면에 뜬다. 이 아이콘들이 초록색이면 엔진이 정상적으로 작동중이지만 만일 노란색이면 약간 파손되었거나 열을 많이 받은 상태다. 빨간색이면 너무 많이 파손되었거나 너무 열을 받은 것이다. 만일 아이콘들 옆에 경고 싸인이 보이면 포드레이서를 몇 초 내에 수리 하지 않으면 폭발해 버린다. 수리를 하기위해서는 R버튼을 꾹 눌러주고 있으면 된다. 수리중에는 속도가 줄어든다. 충분히 수리가 되었으면 R버튼에서 손가락을 떼낸다. 완전히 수리되면 아이콘이 초록색이 된다.



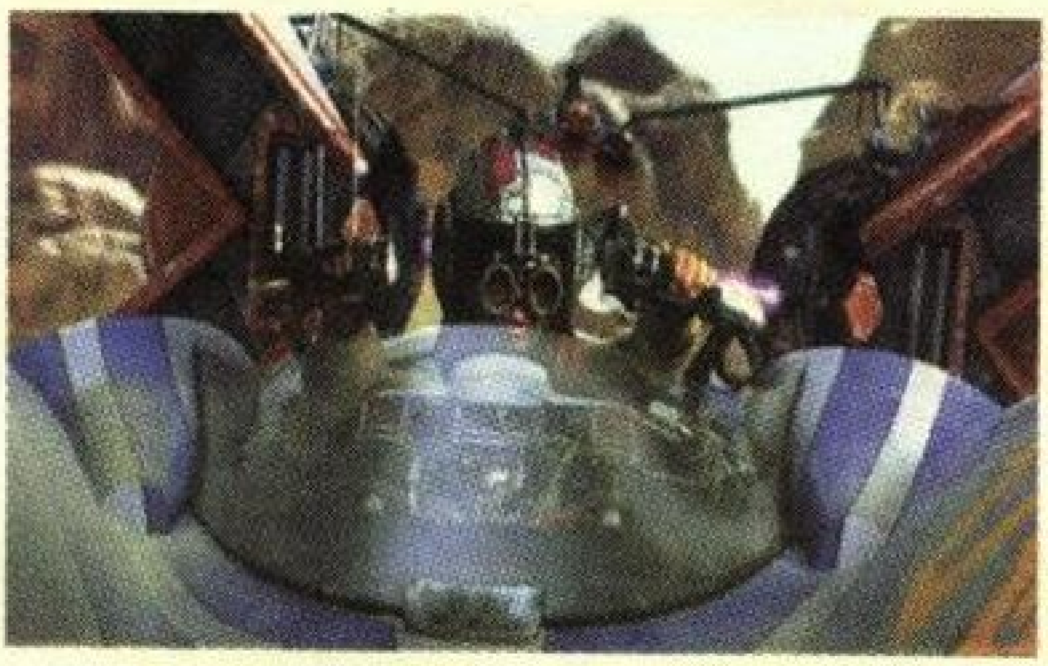
▲핏로봇은 값어치 이상을 하니 빨리 구입한다



▲옵션 화면에서 사운드 조절과 특이 해상도 조절을 할 수 있는데 확장팩은 필수다. Lens Flare라는 것은 태양광 효과를 의미한다

포드레이서 조종하기

물론 패드로 조종하면 되고 A를 눌러서 속도를 높이고 B를 눌러서 감소시킨다. 하지만 스틱을 위로 올리면 약간 더 속도가 올라가는 대신 조종하기가 힘들어진다. 스틱을 뒤로 젖히면 약간 감속하지만 좀더 쉽게 좌우로 조종이 된다. 만일 주행 중 반대 방향으로 가면 조종중인 포드레이서의 위로 큰 화살표가 생겨서 바른 길의 방향을 알려준다. 다시 바른 방향으로 가면 없어진다.



터보 모드



▲터보 모드가 되면 우측하단에 메시지가 뜬다



▲엔진에 무리가 가면 좌측하단에 아이콘 2개가 생긴다



직선로에서▶ 가장 유용하게 쓰이는 터보

직진로에서 적을 새치기하고 싶으세요? 그러면 터보를 쓰세요. 사용하려면:

1〉 스틱을 위로 올려서 속도를 높인다. 그러면 주행미터의 끝 쪽이 노란색이 된다.

2〉 빨리 A버튼에서 손을 뗐다가 다시 꾹 눌러준다. 그러면 터보 모드가 된다.

하지만 명심해둘 사항이 몇 가지 된다. 만일 너무 오래 터보모드로 있으면 엔진이 과열해 결국에 불이 붙고 레이스에서 탈락할 수도 있다. 그리고 터보모드를 끝내려면 잠시 A버튼에서 손을 떼거나 B버튼을 누른다. 또한 주행 중 어떤 물체를 너무 세게 들이받아도 터보모드가 끝난다.

주행중 포즈



만일 게임진행 중 일시적으로 게임을 멈추고 싶으면 Start 버튼을 누른다. 그러면 화면에 다음의 옵션들이 생긴다.

- Continue: 하던 게임을 계속 진행한다.
- Restart Race: 레이스를 처음부터 다시 시작한다(뒤 처졌을 때 쓰면 좋다).
- Quit: 레이스를 포기하고 주 메뉴로 돌아간다.



▲코드를 입력하면 이렇게 치트옵션이 생긴다



▲좌측상단의 초록색 메뉴로 가서 A버튼을 눌러 ON으로 만들면 치트가 시행된다

레이스 종료 후

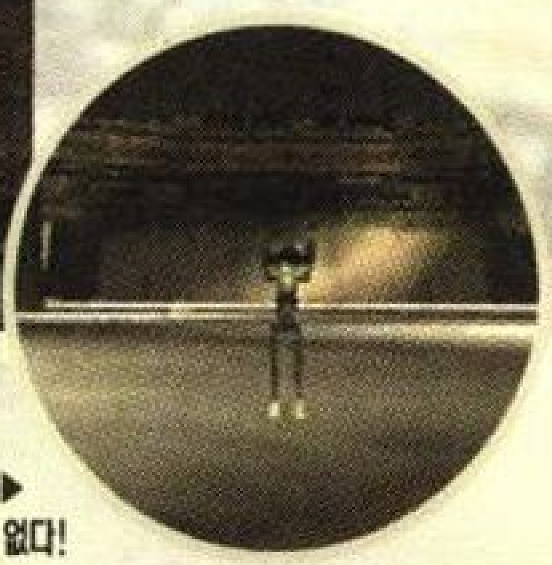


▲완주 후에는 각 랩의 소요시간과 총 소요시간이 나온다. 그 외에 1등이라는 순위가!

레이스에서 1등을 하면 해당 트랙의 숨겨진 포드레이서를 얻게 된다. 1등을 못한 경우에는 재도전해서 순위를 높일 수 있다. 하지만 이 경우에는 상금이 없다.



▲결과 화면에서 순위와 우승상금을 확인할 수 있다



우승을 축하해주는 착한 핏로봇. ▶ 구입에 후회는 없다!



▲새로운 포드레이서가 상으로 나온다. 만세!



▲이 화면에서 재빨리 스틱을 위로하고 A버튼을 눌러서 급발진한다



스테이지별 공략

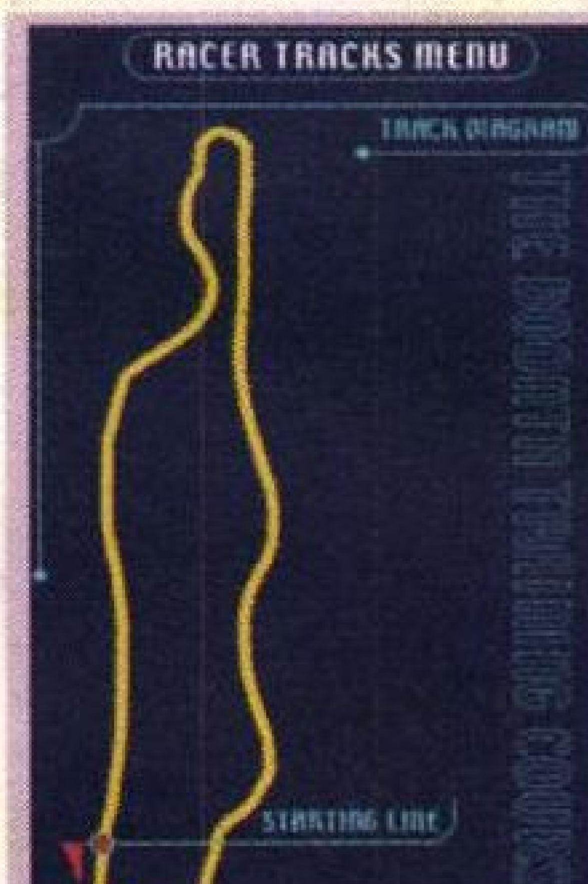
AMATEUR PODRACING CIRCUIT


▲대망의 레이스 시작이다


▲비장한 표정의 주인공


▲말 대신 거대한 제트엔진이 마차모양의 포드를 끈다

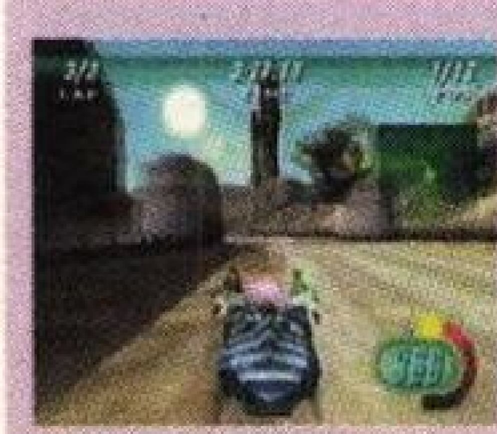
STAGE 1 THE BOONTA TRAINING COURSE



Tatooine 행성

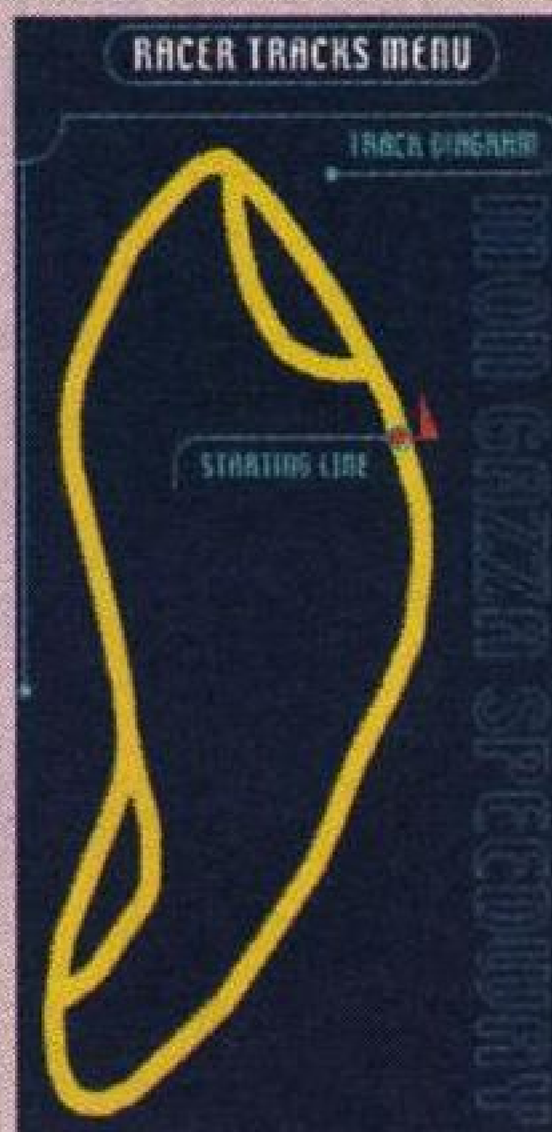
길이 비포장도로고 모래와 돌이 많다. 주행길의 거의 전부다 직진코스이므로 터보를 잘 활용하면 1등이 어렵지는 않을 것이다. 특히 끝부분의 자갈길에서도 터보가 됨을 명심하자.


▲도로를 이탈하면 속도가 떨어진다


▲완주 체크인 직전이다!


▲이런 좁은 길은 C←나 C→를 눌러서 포드레이서를 세워서 가면 된다

STAGE 2 MON GAZZA SPEEDWAY



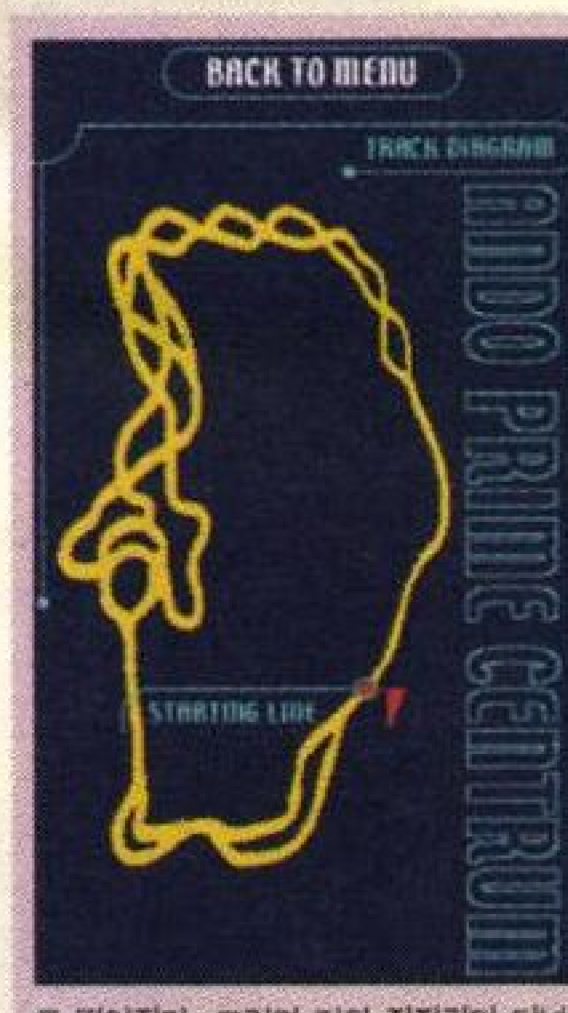
Mon Gazza행성

빛이 너무 많아서 헷갈리는 것을 제외하면 게임 중 가장 쉬운 스테이지라고 할 수 있다. 특별한 지름길은 없지만 사실 필요도 없다.

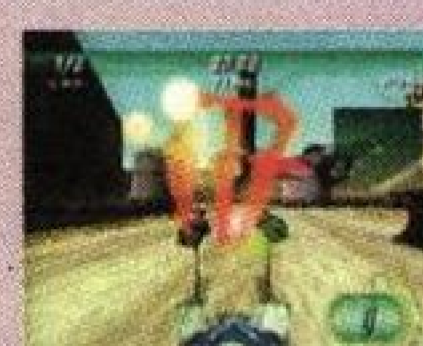

▲이곳은 시작이 약간 다르다


작은 바위는 그냥 부수고▶ 지나가도 괜찮다

STAGE 3 BEEDO' s WILD RIDE

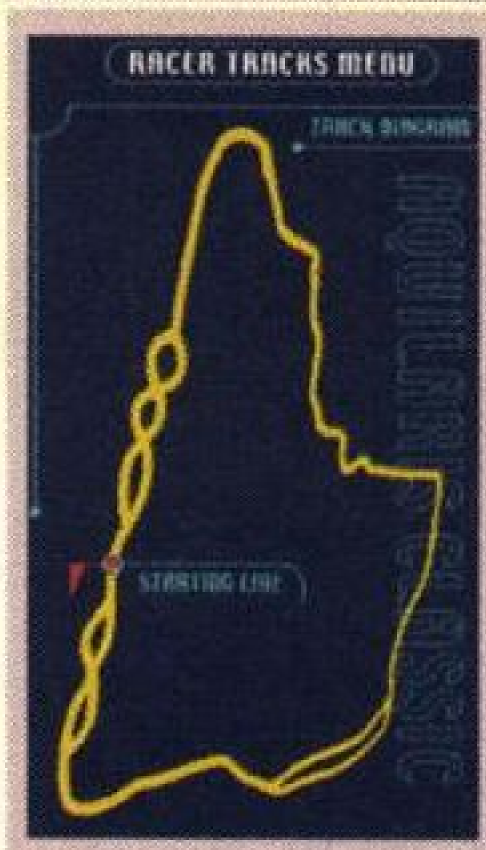


Ando Prime행성


▲숏지가 이상하게 생겼다

몇 세기에 걸쳐서 얼어온 빙판으로 뒤덮인 길들은 포드레이싱에 아주 유리하다. 처음부터 고속으로, 엔진이 녹기 직전까지 달릴 수 있다. 첫 번째의 몇 개의 커브부근에 큰 얼음덩이가 있는데 거기에 부딪히면 구멍으로 떨어진다. 그러면 거의 직진길인 터널로 들어가게 된다.. 여기서 터보모드를 사용하면 시간이 단축된다. 터널내부에 있는 얼음 덩어리를 조심하자. 터널에서 나오면 나무다리에 떨어진다. 후반부에 많은 깃발들이 있는 곳에서도 터보모드를 쓰기에 좋다.

STAGE 4 AQUILARIS CLASSIC



Aquilaris행성



▲핏로봇을 사면 경주사이에 수리를 말끔하게 해준다

경사로는 보이는 대로 이용하자. 일단 공중에 띄워지면 스틱을 아래로 하자. 공중에서 꽤 오랫동안 날 수 있다. 날면 당연히 더 빨라진다. 여기서는 도중에 완전히 멈추지만 않으면 쉽게 이길 수 있다. 여기서 제일 힘든건 자꾸 닫히는 문이다. 문이 열리고 닫히는게 무작위이기 때문에 순간적인 민첩성에 의지할 수밖에 없다.

STAGE 7 SPICE MINE RUN



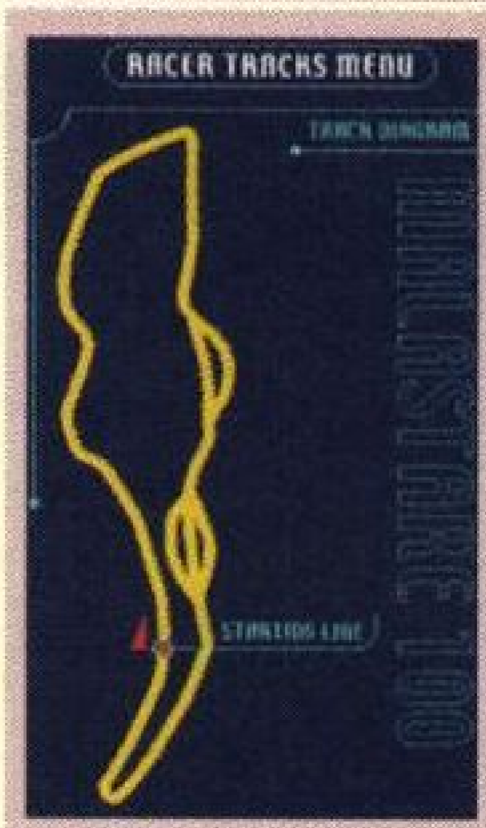
Mon Gazza행성



▲종류도 많아지고 품질도 향상된 부품들이 나온다. 근데 돈이…

레이스 중반부에 경사로를 지나고 세 갈래로 나뉘어지는 길이 있다. 다 길이는 비슷하지만 중간 것이 터보모드하기에 더 적합하니 중간쪽으로 간다. 그후에 거의 직진 길로 된 터널이 있는데 레이스의 25%를 차지한다. 이걸 활용해서 터보모드로 시간을 단축한다. 중간에 멋있는 배경화면이 보여도 한눈 팔지 말자. 길가에서 작업중인 공사용 기계들에게 포드레이서가 폭파당할 수도 있으니 그것들의 바퀴 사이로 지나간다. 후반부에 길을 가로막으려는 파란색 레이저 광선들이 있으나 별 효과는 없다.

STAGE 5 MALASTARE 100



Malastare행성

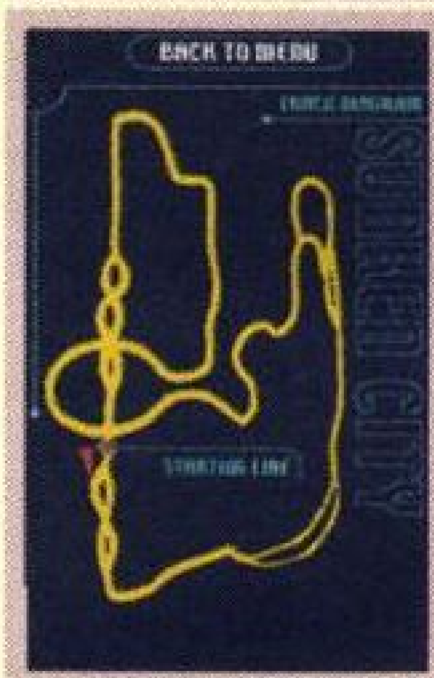


▲정체불명의 녹색안개는 무해하면서 백해무익하다

녹색 안개지점에 도달하면 터보모드로 밝은 빛이 비추는 곳으로 간다. 그곳이 출구다. 마지막 부분에서는 커브 싸인 지점 후에 점프를 하고 나서 터보를 이용해 빨리 골인지점을 통과할 수 있다. 계곡에서 중간에 길이 끊겨서 점프를 하는 곳이 있는데 공중에 뜬 상태에서는 아날로그 스틱을 아래로 젖히면 좀 더 공중에 오래 뜨고 빨라짐을 명심하자. 좌우로 잘 조절해서 건너편에 있는 도로에 착지하면 된다. 여기서는 자주 죽지만 않으면 뒤쳐지지는 않는다.

SEMI-PRO PODRACING CIRCUIT

STAGE 8 SUNKEN CITY



Aquilaris행성



▲이런 문들을 조심하자

네 번ㄹ 스테이지랑 거의 비슷하다. 열고 닫히는 문 후에는 쓰레기장으로 들어가지는데 재빨리 왼쪽으로 가면 통과할 수 있는 파이프가 보인다. 여기서 터보를 쓴다. 그러면 하치장으로 나온다. 앞에 보이는 문들이 길인지 알고 가면 낭패를 보니까 가지 말자. 이유는 입구가 아니라 다른 길의 출구다. 그러니 쭉 간다. 오렌지 블럭을 지나면 경사길이 있으나 사용해도 시간 절약이 안됨을 알자. 골인지점에 가까워지면 관객들에게 가까워지는데 여기서 터보를 쓸 수 있다. 역시 여기서도 죽지 않도록 조심하는게 제일이다.



STAGE 6 VENGEANCE

Oovo IV행성



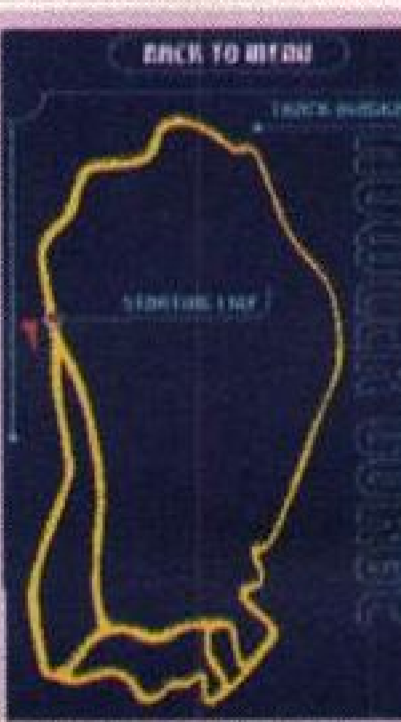
여기도 지름길 같은 건 없다. 단지 두 가지 조심할게 있는데 그것은 도는 통로와 무중력 길이다. 도는 통로는 자꾸 입구가 90°씩 돈다. 약간만 신경을 안 쓰면 그냥 충돌해서 죽는다. 무중력 길은 계속 공중에 뜨기 때문에 터보모드를 쓰면 시속1000마일 이상의 속도를 낼 수 있다. 단지 떠다니는 바위만 조심하면 된다.



▲벽에 부딪치면 리얼하게 불꽃이 튄다

◀무중력 터널에서 자신의 포드레이서의 엔진의 한계에 도전해 보자

STAGE 9 HOWLER GORGE



Ando Prime행성



▲얼음 호수 위는 신나게 달릴 수 있다

얼음 동굴에서는 갈라지는 길이 있는데 오른쪽 길로 간다. 가다보면 벽에 금이 있는 곳을 발견할 수 있는데 들어가면 다리위로 달리게 된다. 급격한 커브길을 지나면 아래로 내려가는 길이 있는데 사람의 거대한 석상이 있다. 여기서 공중에 뜨면 스틱을 아래로 젖힌다. 그러면 약 15초쯤 공중에 뜬다. 착륙하면 거대한 빙하호수에 도달한다. 커브를 하지 말고 쭉 나아가서 오른쪽 갓길로 간다. 그러면 많은 위험을 피할 수 있다. 마지막 길에 많은 돌들이 있으니 피하지 않으면 다른 포드레이서들이 새치기한다. 가능한 한 길의 왼쪽으로 간다. 이유는 돌들을 지날 수 있는 길들이 대부분 그쪽으로 나있기 때문이다.

STAGE 10 DUG DERBY



Malastare행성



▲멋지게 석상을 부수고 벽과 충돌해 폭발할 수도 있다

처음에 시작하면 앞에 급격한 커브길이 보이고 이후에 직진 길이 있다. 이때 오른쪽으로 경사로가 보이는데 이 길로 가자. 그렇게 도움은 안되지만 약간은 빠르다. 녹색안개와 석상 건물들이 있는 부분에 진짜 지름길이 있다. 골인점 전에 마지막 직진로다. 여기는 터보하기에 가장 이상적인 길이다. Lap하나 당 한번 이상 죽으면 차라리 다시 시작하는게 현명하다. 터널이 직선으로 보이는 부분에서 죽기 쉬운데 실제로는 좌우로 약간씩 입구가 옆으로 위치해 있다. 포드레이서를 조종할 때 이를 염두에 두자.

STAGE 12 ZUGGA CHALLENGE



Mon Gazza행성



▲이것이 벤허를 표절한 중거다!

몇 대의 분쇄기를 지나면 화살표가 몇 개 표시된 벽을 볼 수 있다. 그리고 위쪽으로 파이프들이 보일 것이다. 여기서 터보를 활용하면서 중간에 있는 작은 위험들을 피해 죽지 않도록 한다. 약간 지나면 진짜로 긴 터널이 나타나는데 여기서는 뒤쫓아오는 적들을 따돌리기에 적합하니 터보를 최대로 쓰자. 그리고 후반 골인직전에 용암을 뛰어넘고 다시 여기서 지독하게 긴 터널이 나오는데 알아서 터보를 쓴다. 여기서도 약도를 머리에 외워두면 도움이 된다.

STAGE 13 BAROO COAST

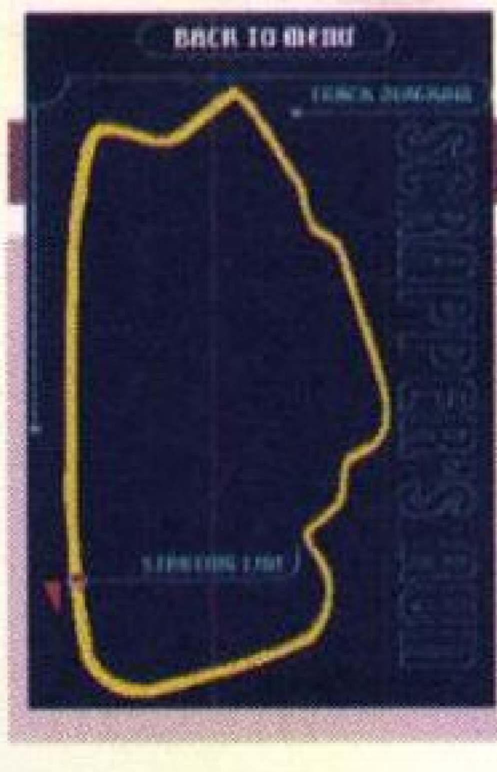


Baroonda행성

해변가를 가게되면 터보를 쓴다. 그 외에는 특별한 지름길 같은 게 없다. 진짜로 평화스러워보이는 배경만큼 트랙도 특별한 기교를 부리지 못하게 한다.



▲하지만 이 정도면 오리지널에 뒤지지 않는다



STAGE 11 SCRAPPER' S RUN

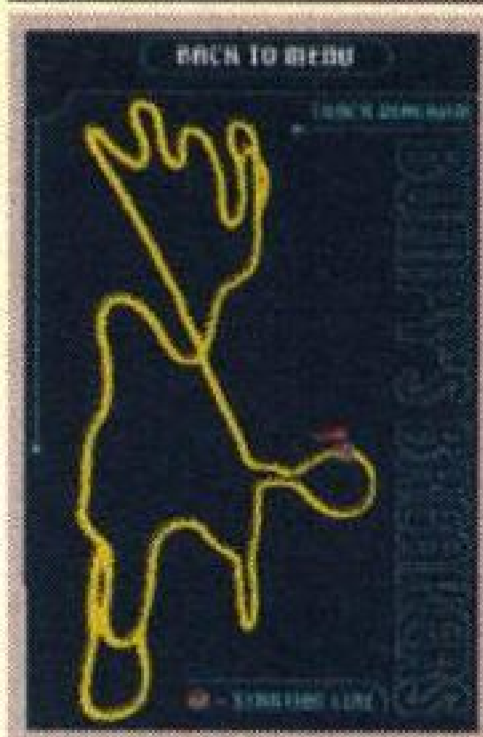
Ord Ibanna행성

길들이 마치 재활용된 맥주캔으로 만들어진 것처럼 보이는 곳이다. 재활용 캔들이 어디에 쓰이는지 이제야 알게됐다(하하하). 시작선 바로 앞에 있는 긴 도로는 터보에 안성맞춤이다. 그리고 흔들 다리 같은 부분에서도 역시 터보하기에 좋다. 여기서는 한번이라도 죽으면 6등이하로 뒤처지니 절대로 죽으면 안되고 죽으면 곧바로 다시 시작한다. 하지만 트랙이 그렇게 복잡하지는 않으니 약도를 참조해서 외워두면 해낼 수 있다.



▲흔들다리 위를 아슬아슬하게 달릴 수도 있다

STAGE 14 BUMPY' S BREAKERS



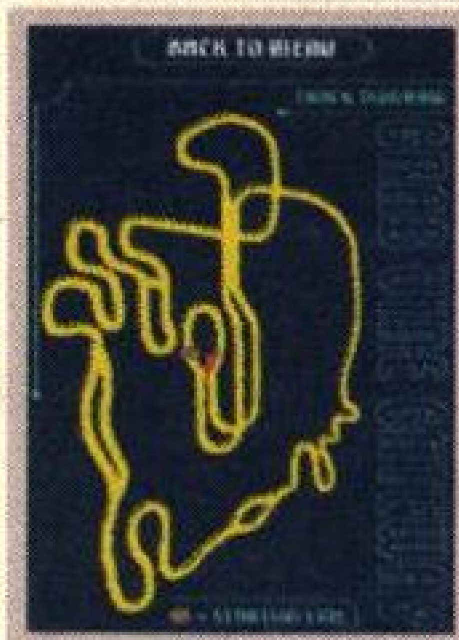
Aquilaris행성



▲골인 지점이 꽤 아름답다

이 행성의 다른 트랙들을 혼합한 듯한 곳이다. 처음에 긴 길이 있고 다음에 3개의 긴 점프로 이어지니 스틱을 아래로 하는 걸 잊지 않으면 상대를 따돌리기 쉽다. 후에 일반적으로 보이는 비포장 도로가 나오다가 위아래로 나누어지는데 부근에 폭포 같은 게 있다. 여기서 위쪽으로 간다. 여기로 가면 터보를 쓸 수 있는 긴 터널이 나온다. 여기서 죽을 만한 위험이 있는 곳이 두 군데가 있다. 둘 다 진짜 급격한 커브길인데 처음은 시작 전 폭포 바로 전이다. 다음은 골인선 전 오렌지색 블럭 다음에 나온다. 피하려고 브레이크를 잡으면 벽에 부딪쳐도 죽지는 않는다.

STAGE 17 GRABVINE GATEWAY



Baroonda행성

늪지대에다 장애물이란 장애물은 다 있는데 지름길은 없다. 진짜 어려운 S자형 커브길들이 골인지점 부근과 늪지대에 있는데 여기서 뒤쳐지면 따라잡기가 힘들다. 늪지대에서 벗어나는 지름길은 길을 외우는 것이다. 커브길 전에는 최고속으로 달리다가 직전에 브레이크를 쓰고 재빨리 돌고…익숙해지면 이기고…하지만 부서진 다리사이로 떨어지면 이기는 건 불가능하다.



▲마침내 욕설이 오간다. 어느 나라의 정치인들과 다를 바 없다



▲떨어지면 시간낭비가 심하다

GALACTIC PODRACING CIRCUIT

STAGE 15 EXECUTIONER



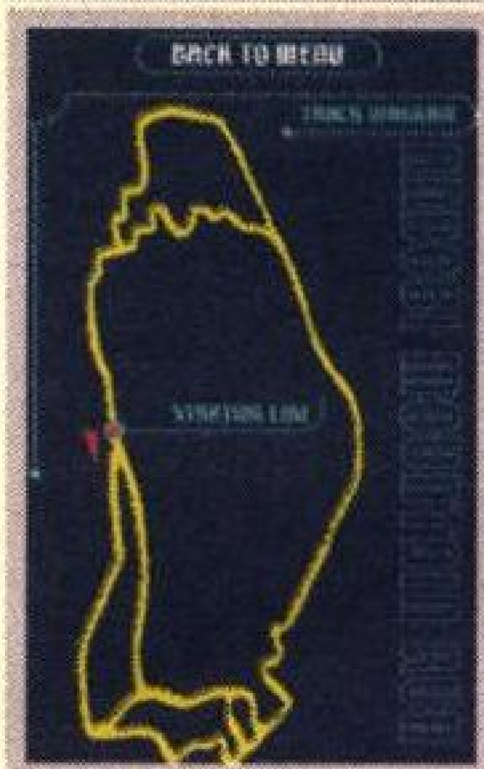
Oovo IV행성



▲우리의 오프인 주인공

마지막 Oovo IV 트랙과 비슷하지만 훨씬 더 길고 복잡하다. 비좁은 길을 지나고 언덕을 내려가면 벽들의 색이 호박색 인 것들이 보인다. 중간에서 브레이크를 쓰면 끝부근에서 멈추는데 옆으로 길이 보인다. 이 길은 위쪽의 터널로 연결된다. 터널은 거의 직진 길이니 터보를 쓰기 쉽다. 또한 그냥 갔더라면 피해 가야할 수많은 위험을 넘어갈 수 있다. 또 무중력 터널에서는 무조건 터보를 쓴다. 이기려면 방법이 없다. 여러 갈래의 길 중 어느 것을 선택해도 여기서는 차이가 없다.

STAGE 18 ANDOBI MOUNTAIN RUN

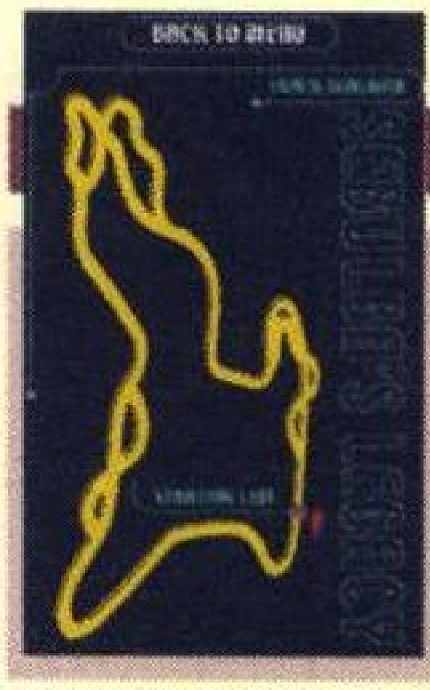


Ando Prime행성



▲저렇게 비좁은데 어떻게?!

갈수록 어려워지는 안도 프라임행성! 끝에 부분을 제외하고는 마지막 안도 프라임 트랙과 동일하다. 긴 채널들과 얼음 호수였던 지역이 지하도로로 바뀌었다. 2개의 흑노란색 무늬의 블록들 후에 긴 직진 길이 있으니 터보를 쓴다. 나오면 이상하게 확 트인 곳이 보이는데 가장자리의 왼쪽에 있는 얼음사이의 틈새로 들어간다. 가장 짧고 악독한 S형 커브도 없다. 모든 길들이 다시 모이는 지점을 통과하면 오르막길이 되는데 여기서는 터보가 되기도 하고 안되기도 한다. 순전히 엿장수 마음이니…신의 은총이 있기를!



STAGE 16 SEBULBA' S LEGACY

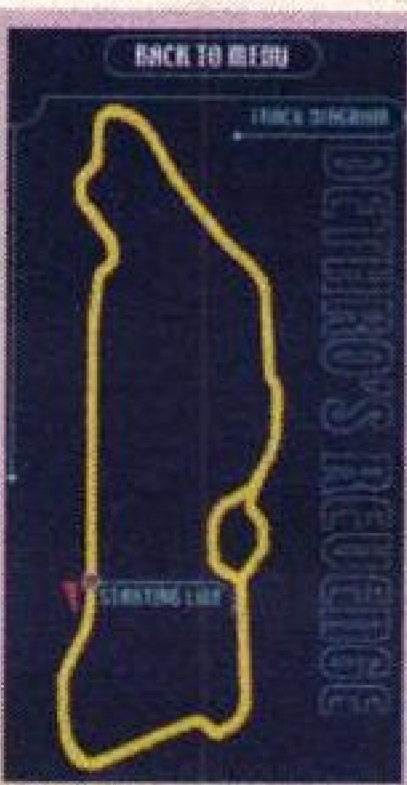
Malastare행성

얼음 동굴에서는 갈라지는 길이 있는데 오른쪽 길로 간다. 가다보면 벽에 금이 있는 곳을 발견할 수 있는데 들어가면 다리위로 달리게 된다. 급격한 커브길을 지나면 아래로 내려가는 길이 있는데 사람의 거대한 석상이 있다. 여기서 공중에 뜨면 스틱을 아래로 젖힌다. 그러면 약 15초쯤 공중에 뜬다. 착륙하면 거대한 빙하호수에 도달한다. 커브를 하지 말고 쭉 나아가서 오른쪽 갓길로 간다. 그러면 많은 위험을 피할 수 있다. 마지막 길에 많은 돌들이 있으니 피하지 않으면 다른 포드레이서들이 새치기한다. 가능한 한 길의 왼쪽으로 간다. 이유는 돌들을 지날 수 있는 길들이 대부분 그쪽으로 나 있기 때문이다.



▲신경전을 벌이는 참가자들

STAGE 19 DETHRO' S REVENGE



Ord Ibanna행성

여기서부터는 요행이 통하지 않는다. 급회전 길에서는 브레이크로 감속하고 나머지의 세부사항은 게이머의 동물적 감각을 살려서 하라는 말밖에는…. 기교가 안 통하는데 난들 어쩌리…



◀달려라 달려! 은하철도 999!

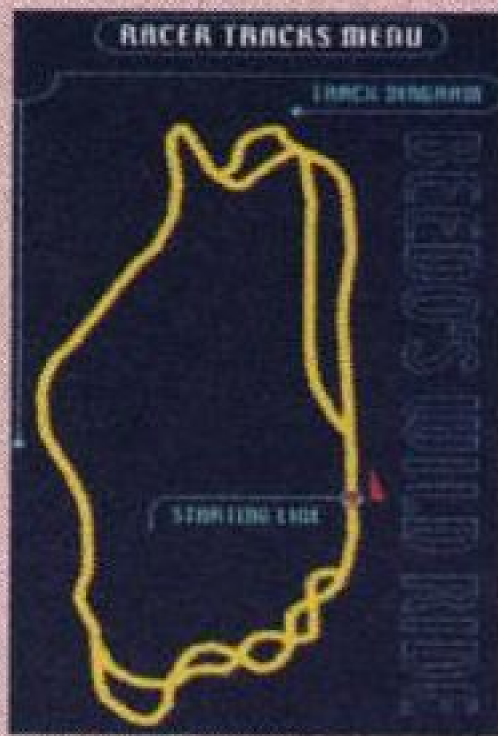


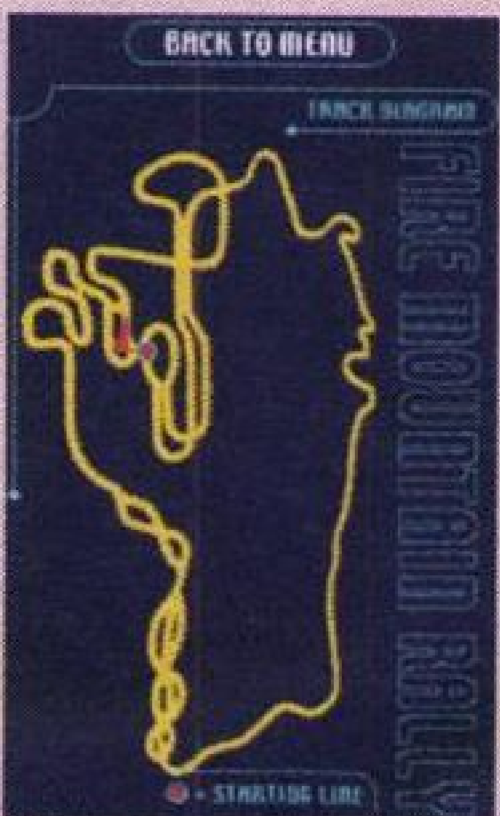
이렇게▶ 따라하지는 말자

나머지 경주코스들!

길을 잘 외우고… 건투를 빈다.

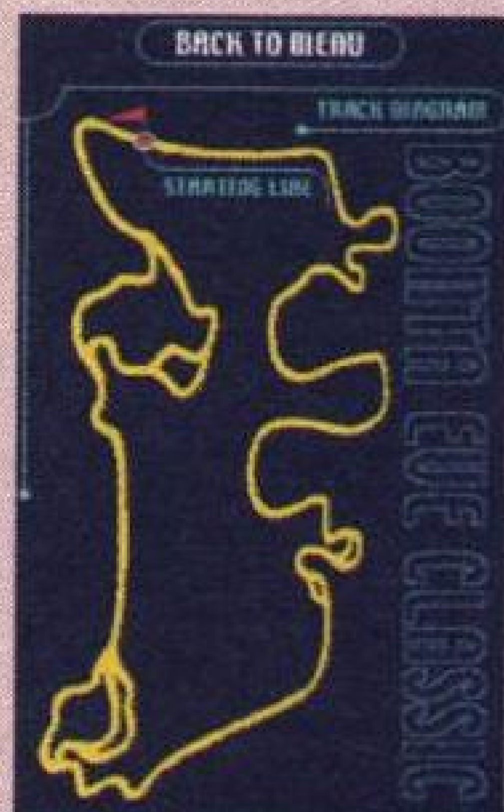












이건 마지막 인만큼 어려우니 정신집중이 필수다▲

공략 팁



▲우승하고 좋아라하는 우리의 주인공



어깨가 처진▶ 3등…파슥 힘내!

●뒤쳐지면 아쉬워 하지말고 즉시 재시작하자.

●1등을 해서 될 수 있으면 많은 포드레이서를 얻자. 이렇게 하면 나중에 경주할 때 선택의 폭이 넓어져서 이기기 쉽다.

●전차경주를 패러디한 게임이라는 것을 잊지 말고 큰 포드레이서를 쓰고있다면 옆에 있는 상대에게 부딪쳐서 균형을 잃게 하거나 벽에 박게 만든다. 그러면 훨씬 더 적들을 제치는데 유리해 진다.

● 점프를 하게되면 될 수 있는 한 스틱을 아래로 오래 젖혀서 공중에 있는다. 그러면 적 위를 쉽게 날아서 추월한다.

● 세불바를 얻게되더라도 그의 무기는 무시하자. 별효과도 없고 쓸려고 신경 쓰다가 경주만 뒤쳐진다.



게임의 비기

디버그 메뉴 (Debug Menu)

경기 모드에서 빈화일을 선택하고 이름을 쓸 때 Z를 누른채 L버튼로 단어를 입력한다. 제대로 하면 글이 화면의 왼쪽 아래에 뜬다. RRDEBUG를 입력하고 Z를 누른채 end로 가서 L을 누른다. 이후에 A버튼을 사용하여 정상적으로 이름을 입력한다. 경주도중 Start를 누르고 패드를 사용하여 ←, ↓, →, ↑을 입력하면 아래에 치트 옵션이 생기면서 이를 사용할 수 있게 된다.

패드 2개 사용해 조종하기 (Dual Control Mode)

위의 식으로 입력하되 RRDUAL을 입력한다. 그러면 2개의 3D 스틱으로 조종할 수 있다. 1번과 3번 포트에 패드를 끼우고 쓰면 된다.

핏드로이드 다 갖기 (Have 3 Pitdroids)

위의 입력방식으로 RRPITDROID를 입력한다. 와트의 가게에서 ↑, ↓, ←, →, →, ↑을 입력하면 로봇들이 공짜로 생긴다.

거울 모드 (Mirror Mode)

조금전과 같은 방법으로 RRTHEBEAST를 입력하고 경주중 포즈한 후에 ←, ↓, →, ↑을 입력해서 거울 모드의 옵션을 연다.

거의 무적 (Invincibility)

위와 같은 방법으로 RRJABBA를 입력하고 경주 중 포즈한 후에 ←, ↓, →, ↑을 입력하면 무적 옵션이 생긴다. 거의라는 의미는 충돌하면 파괴되지는 않지만 계곡 같은 곳에서 떨어지면 파편조각이 된다는 것을 의미한다.

사이 윤가를 쓰기 (Cy Yunga)

RRCYYUN을 앞의 방법으로 입력한다. 이 비기를 사용하려면 진 리소 (Jinn Reeso)를 가지고 있어야 한다.

진 리소로 놀기 (Jinn Reeso)

RRJINNRE를 입력하면 되는데 마스 구오 (Mars Guo)가 있어야 된다.

플레이어의 신경전

주 메뉴에서 Z버튼을 누른 상태에서 A버튼을 눌러서 경주를 시작하면 시작 전 잠시 플레이어와 라이벌간에 욕설이 오가는 것을 볼 수 있다(애들은 하지 말라!).

세불바의 포드레이서 얻기 (Sebulba's Pod Racer)

그의 포드레이서를 얻으려면 마지막 경주를 이기면 된다. 다른 것과 달리 R을 연속해 누르면 화염방사기가!

색다른 시작보기

대회 모드에서 전부다 1등을 한 후에 트랙 정보 화면에서 거울 모드를 켠다. 타이틀 화면에서 데모로 가 C↑을 누르면 된다.

시작시 터보 모드

시작 전에 아나운서가 3, 2, 1을 셀 때 1을 말하고 시작을 말하기 전에 스틱을 위로하고 A를 누르면 빨리 가속된다. 이게 제대로 되면 파일럿이 환호성을 외친다.

숨겨진 인물들 얻기

숨겨진 인물이 생기는 조건들과 해당 트랙의 이름들이다. 아무리 1등이 되어도 정해진 시간내에 들어야 인물들을 쓸 수 있다.

Seulba The Boonta Classic Galactic Circuit Lap Time: 02:04:210 Race Time:06:20:012	Aldar Beedo Beedo's Wild Ride Amateur Circuit Lap Time: 01:02:986 Race Time:03:16:697	Ratts Tyerell Howler Gorge Semipro Circuit Lap Time: 01:31:370 Race Time:04:48:510	Mawhonic Andobi Mtn. Run Galactic Circuit Lap Time: 01:39:309 Race Time:05:05:648	Slide Paramita AP Centrum Invitational Circuit Lap Time: 00:58:410 Race Time:03:03:260
Seulba The Boonta Classic Galactic Circuit Lap Time: 02:04:210 Race Time:06:20:012	Bullseye Navior Sunken City Semipro Circuit Lap Time: 01:52:620 Race Time:05:43:101	Ark Bumpy Roose Bumpy's Breakers Semipro Circuit Lap Time: 02:09:358 Race Time:06:47:380	Wan Sandage Scrapper's Run Semipro Circuit Lap Time: 00:44:904 Race Time:02:23:978	Bozzie Baranta Abyss Invitational Circuit Lap Time: 01:02:639 Race Time:03:12:934
Neva Kee Baroo Coast Semipro Circuit Lap Time: 01:38:300 Race Time:04:59:640	Ben Quadinaros Inferno Invitational Circuit Lap Time: 00:59:549 Race Time:03:04:160	Teemto Pagalies Mon Gazza Speedway Amateur Circuit Lap Time: 00:16:072 Race Time:00:52:081	Mars Guo Spice Mine Run Amateur Circuit Lap Time: 01:29:470 Race Time:04:30:880	Boles Roor Zugga Challenge Semipro Circuit Lap Time: 02:01:261 Race Time:06:10:897
Fud Sang Vengeance Amateur Circuit Lap Time: 01:16:880 Race Time:03:51:921	Toy Dampner Executioner Galactic Circuit Lap Time: 00:31:540 Race Time:04:42:310			



PS메모리 카드 스티커



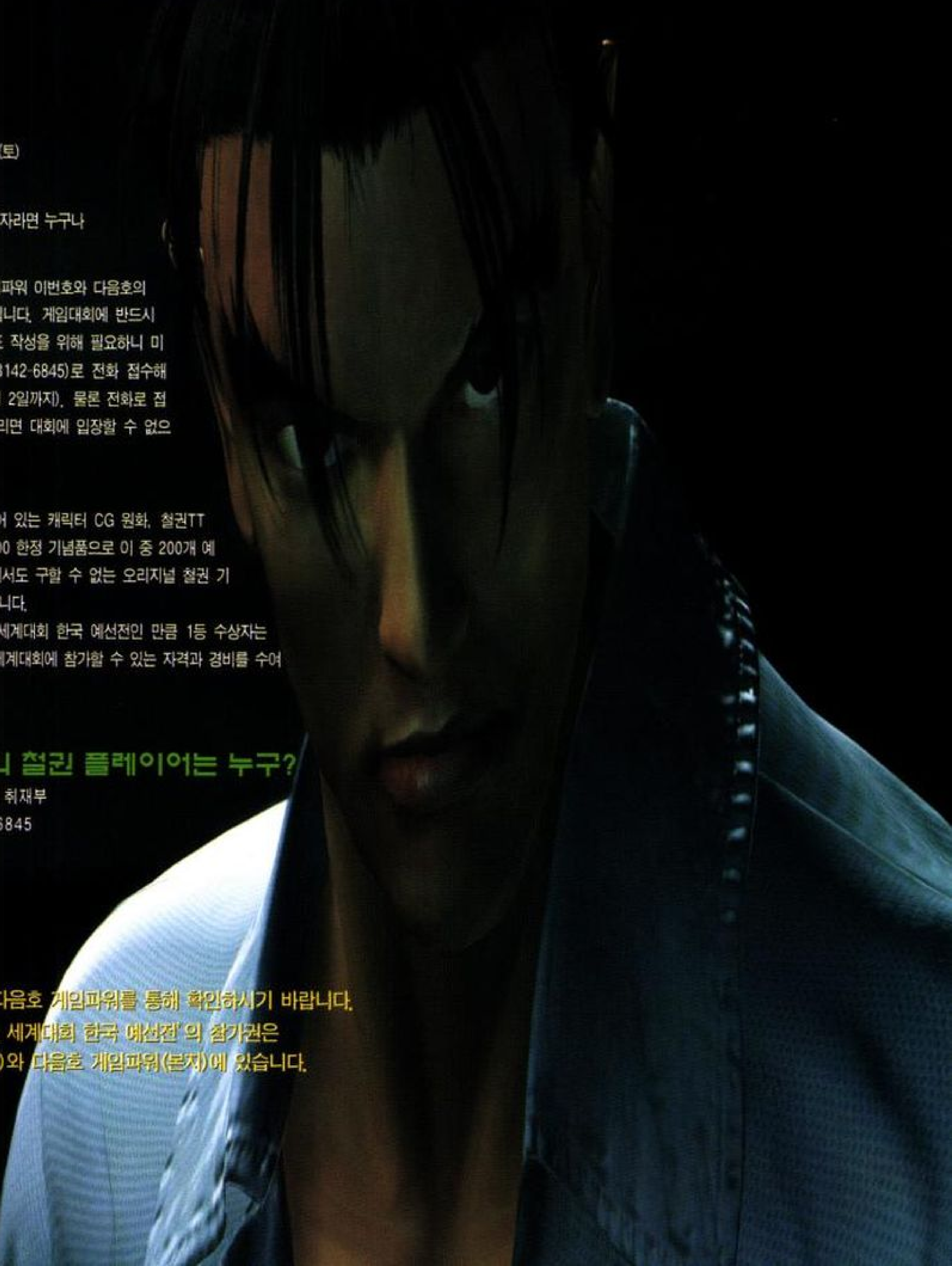
聖剣伝説
LEGEND OF MANA
トルネコの大冒険2
GAME POWER
トルネコの大冒険2
GAME POWER

게임파워 주최 / 남코 후원

「철권 태그 토너먼트」

세계대회 참가자격 한국 예선전 개최!!

빠른 정보와 완벽한 공략!! 애독자 제일주의의 게임파워가 일본 남코와 공동으로 '「철권 태그 토너먼트」세계대회 한국 예선전' 을 개최합니다.
남코의 간판 격투 게임 시리즈의 최신작 「철권 태그 토너먼트」의 세계 최강임을 인정받는 한 걸음,
'「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전' 에 많은 성원 부탁드립니다.



- **장 소** : 정동 이벤트홀
- **일 시** : 1999년 8월 7일(토)
- **참가자격** :
  철권을 좋아하는 게임파워 독자라면 누구나
- **참가방법** :
  별도의 참가비는 없으며 게임파워 이번호와 다음호의 참가권을 오려 입장하시면 됩니다. 게임대회에 반드시 참가를 원하시는 분은 대전표 작성을 위해 필요하니 미리 게임파워 편집부(☎ 02-3142-6845)로 전화 접수해 주시기 바랍니다(1999년 8월 2일까지). 물론 전화로 접수했더라도 참가권을 잃어버리면 대회에 입장할 수 없으니 주의해 주세요!!
- **상 품** :
  철권TT 개발자의 싸인이 들어 있는 캐릭터 CG 원화, 철권TT 포스트카드 세트(일본내 1,000 한정 기념품으로 이 중 200개 예정) 등 남코가 제공하는 어디서도 구할 수 없는 오리지널 철권 기념품이 상품으로 대량 방출됩니다.
  또한「철권 태그 토너먼트」세계대회 한국 예선전인 만큼 1등 수상자는 미국「철권 태그 토너먼트」세계대회에 참가할 수 있는 자격과 경비를 수여합니다.

과연 세계 최고의 철권 플레이어는 누구?

- **문의처** : 월간 게임파워 취재부
  ☎ 02)3142-6845

- 보다 자세한 사항은 다음호 게임파워를 통해 확인하시기 바랍니다.
- '「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전' 의 참가권은 이번호 게임파워(본지)와 다음호 게임파워(본지)에 있습니다.


GAME POWER
8월호 별책부록



7월 출시 확정!
DROIYAN II
영화같은 동영상
사실적인 캐릭터 애니메이션
20여 종류의 무기와
감웃 장착 애니메이션
2,000 여종의 음향효과
리얼타임 이벤트 시스템
방대하고 웅장한 시나리오
일류급 성우진들의 열연
이규화(X-파일의 멀더役)
서혜정(X-파일의 스컬리役)
최덕희(마법소녀 리나의 리나役)
박일(종건 성우)
김준(대부의 알카포네役)
DROIYAN
ABSOLUTE
MONARCH
시네마틱 액션 R.P.G
DROIYAN II BY K.R.G SOFT
드로이안 2 : 절대군주
▶▶▶「특별 한정판」 예약안내◀◀◀
예약 주문자들을 위한 특별 한정판을 게임 출시 이전에 보내드립니다.
구성물 : 게임 패키지 + 수작업 캐릭터 일러스트집 + 3D 캐릭터 CG 일러스트집 + 영광 투명 CD 케이스
기간 : 1999년 7월 15일까지(선착순)
문의 : 02-3142-6886(E2 SOFT / www.e2soft.com)
가격 : 29,700원 / 온행입금 후 전화 주세요!(02-3142-6886)
예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901
발 매 원
E2 SOFT
개 발 원
KRG 소프트
(02) 322-2008
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)
월간 GAME POWER 1999. 8월호
「철권 TT」, 「KOF '99」 최신정보 독점공개
정가 6,800원
자매지: PC POWER ZONE